no. 179
1981年12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15
昭和56年10月17日第3種郵便物認可

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200, Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

国際障害者年参加協議会の

甲子園集会へ寄与

「10円チャリティマシン・キャンペーン」運動通じ、NAO近畿

近畿支部では42社が127軒、160台以上意義ある運動に参加

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）の近畿第一（高野幸雄支部長）、第二（段為善支部長）、第三（名久井俊男支部長）の各支部合同による「十円チャリティマシン・キャンペーン」運動により、集まった〝愛の募金〟約三百万円が、甲子園球場で十一月二十九日に開かれたチャリティ集会に届けられた。

このキャンペーン運動は「国際障害者年」を機に発足した「国際障害者年参加協議会（代表＝八代英太・参議院議員）」が甲子園球場で催す「チャリティ五万人集会」にNAO近畿三支部も参加することになり、所定のゲーム機（チャリティマシン）の売上げ金を集め、それをこの集会で寄付することで参加することになったもの。

十月二十四日から十一月二十三日までの期間、会員一社につき一台以上、一ゲーム十円設定のチャリティマシンを設置した。この運動に、参加した会員は四十二社、設置先は百二十七軒、チャリティマシンは百六十台以上にのぼった。この運動期間中、小型ポスター、チャリティマシン表示ポスターが貼られ、またこれらの機械を使用したプレイヤーには甲子園集会の入場券が進呈された。こうして十一月二十六、二十七日の両日にわたってこれらの売上げ金が集められた結果、総額三百十八万七千九百六十円となり、ポスター代など四十八万五千四百九十円を差し引いた二百七十万二千四百七十円が、国際障害者年参加協議会に贈られることになった。

十一月二十九日、甲子園球場では澄みきった青空のもとで、午前十一時二十分から集会が開始された。この催しは数多くのチャリティショーを内容とするもので、「ひとはみなこころの翼をもつことができる」をテーマに進め、シンガポールで開かれる「第一回世界障害者会議」日本代表団派遣、盲導犬育成グループへの援助、民間ボランティア団体への援助を行なうもの。

萩本欽一、大村崑、太田裕美らタレントが司会をリレー、太田裕美、坂本九、金沢明子、増位山、ゴダイゴなどの歌や演奏が繰り広げられた。催しでは冒頭、岸大阪府知事、坂井兵庫県知事、後藤清一運営委員長（三洋電機相談役）の挨拶に続き、八代英太代表が登場、八代代表の「人生賛歌」の歌のあと、NAO近畿による〝愛の募金車〟が入場、萩本欽一らによって紹介された。

萩本欽一らによって「甲子園集会」で紹介されるNAO近畿の代表たち（写真上、下とも）

感激の代表たち

この〝愛の募金車〟はNAO近畿による寄付金を載せた軽トラックで、袋に詰められた寄付金（全部十円玉）を後に載せ、前のほうには代表として高野、名久井両支部長のほか深田、岡田各副支部長、辻本、板橋各支部理事の六名が乗り込んだ。

欽ちゃんの合図でステージまで誘導され、NAO近畿からこの集会への贈りものとして、欽ちゃんらに紹介され、会場から拍手が鳴り響いた。

当日出席した支部代表たちは、普通なら入れるわけのない甲子園球場のマウンドに、トラックに乗ったまま入ったわけで、始まる前から興奮気味。欽ちゃんらの質問ぜめに緊張したり、思わず握手を求めたりと、すっかり終った後も感激さめぬようすだった。

なおNAO近畿では辻本氏が寄付金の管理に当たり、十二月四日、アイレム本社にて最終的に贈呈し、この企画はすべて終了した。

遊園施設での

国際協調めざし

米国、カンザスシティーでIAAPAショー開かれる

遊園地関係の国際組織IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、本部イリノイ州ノースリバーサイド）が主催する恒例のIAAPAショーが十一月十九日から三日間、ミズーリ州カンザスシティにあるバートルホールで開かれ、落着いた雰囲気の中で各種遊園施設が披露され、国際的交流も深められた。

同ショーには日本から明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）が昨年に続き、三度目の出展を果たしたほか、日本製品もいくつか紹介された。なお入場者数は昨年に続き、さらに少なくなったとされている（次号で詳報の予定）。

NAOショー（3／1、2）で

21日に説明会

11月27日、ショー委員会初会合

日本アミューズメントオペレーター協会（本部＝東京都渋谷区渋谷一の八の三、安田ビル、☎四〇七-八七一一、内田博会長）では十一月二十七日、「1982年NAOアミューズメントエキスポ（通称NAOショー）」を担当するショー委員会を発足させ、企画、運営について基本案を決定した。

このショー委員会は結局次のメンバーで構成されている。委員長＝内田博氏（㈱友栄）、実行委員長＝真鍋勝紀氏（㈱シグマ）。委員＝辻本憲三氏（アイレム㈱）、梅村富久氏（㈱水野商会）、小島幸也氏（昭和遊園㈱）、山本隆司氏（中央娯楽㈱）、矢野徳蔵氏（㈱ホープ）、梶格康氏（㈱中外アソシエーツ）、駒井修氏（㈱シグマ）、太田良三氏（NAO事務局）。

十一月二十七日、このショー委員会は第一回会合を東京で開き、開催要領などを取り決めたが、NAO第四回理事会での承認を受けたのち、その詳細が発表されるとのことである。従って詳細は、まだわからないが、NAOショーは三月一日と二日にわたって、東京・品川のホテルパシフィック一階宴会場全フロアを使用して開かれる予定で、展示会は一日が正午から午後七時まで、二日が午前十時から午後五時まで開かれる予定。また通常総会は一日の午後二時から開かれる予定となっている。展示会には国内のメーカーなど約四十社を予定しているもようだ。

NAOショーは初の試みであり、かなりユニークな企画・運営を考えているようであり、このため出展社など関係各社の協力を求めるため、十二月二十一日、午後二時から新宿住友ビルにて「NAOショー説明会」を開催する。なお今後のスケジュールとして、一月十日に出展申込みを締切り一月二十日に出展料金払い込みを締切るとのことである。

新500円硬貨が製造開始

4月から流通

造幣局

大蔵省造幣局（大阪市北区天満）で、十月十四日、来年四月発行される新五百円硬貨の第一号が誕生した。この日午前十一時二十五分、恒例の「貨幣大試験」に執行官として立ち会った渡辺美智雄蔵相が、同局内の左印第一工場の圧印機前で紅白のテープをカット、始動ボタンを押して、一枚の記念貨を出し、「良貨幣」が製告されると約二十台の圧印機が一斉に動き出し、製造を開始した。

新しい硬貨の発行は二十五年ぶり。新五百円硬貨は直径二十六・五㍉、厚さ一・八㍉、重さ七・二㌘、図柄は表が桐、裏が上下に竹、左右に橘を配したものとなっており、硬貨のふちには刻印がつけられている。目下の予定では来年三月までに約一億枚を製造し、四月から銀行などを通じて流通する。

開園めざし、建設進む
東京ディズニーランド

スポンサー15社決定

オリエンタルランド、年内に20社めざす

高橋社長

昭和五十八年春のオープンをめざし、千葉県浦安市に「東京ディズニーランド」の建設を進めている㈱オリエンタルランド（本社浦安市、高橋政知社長）は十月二十二日、東京ディズニーランド内の各施設の建設に協力するスポンサー十五社（うち一社内定）を決定したと発表した。同社では今回を第一次スポンサーとし、年内にも第二次としてさらに数社を決定する方針で、最終的に約二十社、総額で約四百億円の広告料収入を確保する意向である。

同社ではこれらスポンサーは、「〝ファミリー・エンターテイメント〟というディズニーの理念に共鳴し、運営に協力するもの」としているが、要は同園の各施設を一般企業をオフィシャル・スポンサーとして募り、スポンサーが広告・宣伝媒体として建設した施設を同園に提供するという〝スポンサー方式〟によるもの。従来から米国のディズニーランド、ディズニーワールド（マジックキングダム）で採用されているディズニー独自のシステムで、オフィシャル・スポンサーは各施設建設、運営のための広告費を支払うことで協力し、入場者には企業名を記した施設を媒体に企業イメージ向上やPRを行なう。

またスポンサー決定に際しては、米国の場合と同様〝一業種一社〟、〝一商品系列一社〟に限定しており、この点でオフィシャル・スポンサーにメリットがあるとされている。第一次スポンサーは各社約五億円から三十五億円ほど広告料を出すもようで、第一次だけで約三百億円、第二次を合わせると約四百億円協力するもようだ。

第一次スポンサーと、その提供施設は次のとおり（五十音順）。

①上島珈琲㈱＝センターストリートの「コーヒーハウス」。
②㈱講談社＝「ミッキーマウスレビュー」
③㈱そごう＝世界中の子どもたちが心をひとつにして歌う「イッツ・ア・スモールワールド」
④㈱服部時計店＝「クロックショップ」
⑤㈱ユーハイム＝「ペイストリーパレス」
⑥キッコーマン㈱＝「ポリネシアン・テラス」、「プラザレストラン」
⑦トミー工業㈱・㈱トミー＝ウェスタンランド周囲を走る「ウェスタンリバー・トレイン」、ワールドバザール内の「トイ・キングダム」
⑧日本コカ・コーラ㈱＝宇宙旅行テーマのダーク・コースター「スペース・マウンテン」、「トゥモローランドテラス」、リフレッシュメントコーナー
⑨日本石油㈱＝玄関にある「シティホール」
⑩ハウス食品工業㈱＝オーディオ・アニマトロニクスの十八頭の灰色熊がカントリー・ウエスタンを奏でる「ベア・ジャンボリー」、「ペア・レストラン」、「マイルロング・バー」
⑪富士写真フィルム㈱＝世界中の景色を全周スクリーンに映し出す「サークルビジョン360」、「カメラセンター」
⑫プリマハム㈱＝西部のカンカンが楽しめる「ダイアモンド・ホースシュー・レビュー」、プラザパビリオンレストラン
⑬松下電器産業㈱＝日本と世界のかかわりを歴史を通じて紹介する「ミート・ザ・ワールド」
⑭明治乳業㈱＝「クリスタルパレス」のアイスクリームパーラー

このほかブリジストンタイヤ㈱が「グランプリ」のスポンサーに内定している。

なお「東京ディズニーランド」は世界で三番目にできるディズニーランド、最大規模のディズニーランド遊園地、米国以外で初のディズニーランド……など話題の多い計画で、二十五万坪の敷地では五十八年春オープンをめざして、建設工事が目下進められている。

上の写真は建設中の「東京ディズニーランド」　©1981 Walt Disney Productions

出品されないはずだった――

Gマシン問題検討

11月6日のショー実行委員会

第19回AMショーでGマシンが数多く出品されたことなど、十一月六日のショー実行委員会は今後のための処置などを検討した。

このうち特にGマシンについては、「出展取扱規定」で「もっぱら賭博行為に使用されるような機械」は出品できないと明記され、八月二十一日出展社を集め開かれた説明会でも特にこの点は強調された。さらに九月五日付文書でショー委員会は出展者全員にむけ、「賭博行為に使用されるような機械とはテーブル型、カウンタートップ（卓上）型、ロタミント型ゲームのうち、①紙幣識別機が搭載されているものか、②ゲームの結果一定の倍率でクレジットのあがるもの」とより具体的に通知していた。

しかしAMショーの実際の会場ではGマシンが多数出品され、来場者の多くがこの点を指摘した。このため期間中ショー委員会、同実行委員会が開かれ、問題になっている出展社のうちツムラとミクマ産業について、①紙幣識別機つきの機種が出品されていること、②「出展明細書」が提出されていない〝無断出品〟であることをとりあげ、出品中止を申し入れた。その結果二日目に紙幣識別機がとりはずされた。しかし十一月六日の実行委員は再びこの点を検討し、「違反の事実には変りない」ので、警告書を交付（次回は出展できない）するとの結論を下し、JAMMAにその判断をゆだねた。

これらの経過には疑問点は多いが、とくに紙幣識別機の有無を問題にしたうえで、勝負の結果クレジットが上がるものを問題にしなかったのは、そこまで手が回わらなかったとされている。これらの事実にもかかわらず「今回のショーはGマシン排除にかなりの成果をあげた」（あるショー委員）という発言があった。

〝Gマシン〟で議論

JAMMA第5回理事会、三上事務局長は辞任

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では十一月十三日、東京のTBRビルにて第五回理事会を開き、第19回AMショーで問題となったGマシンなどについて審議した。

さきほどのAMショーの後、ショー実行委員会がショーに出品されたGマシンについて、それなりに努力したにもかかわらず数多く出品されたことを考え、とくに㈱ツムラなど二社の取扱いについては警告書を発行すべきだが、JAMMAの判断にゆだねる――という提案を受けたもの。これに関し、中山隼雄ショー委員長は「出展取扱規定違反に対し厳しい対応ができなかったが、これはそもそもGマシンのしっかりした定義づけができていないこと、また出展社との間の約束ごとがしっかりしていなかったことによる。次回以降、こうした問題の起らないよう具体的な定義づけを行なったうえ、この決定に従うことを出展条件にするなど、事前の徹底化を図りたい」と述べた。これに対し中村会長は「本協会定款の定義ではGマシンを排除させているし米国ADMAもはっきりGマシンを排している」とし、中西昭雄副会長は「Gマシンを明確に規定すべきだし、できるはずである」と述べ、JAMMAとしてGマシンに対し厳しい対応をとる姿勢を打ち出す考えを示した。しかしとりあえず提起されているショー実行委員会からの提案には、再び今度はショー委員会の判断にゆだねることになった。

AMショー関係ではこのほか、①ユニバーサルによるレセプションが三協会懇親会と同夜開かれた件について、ショー実行委員会から提案があったが、これもショー委員会にゆだねること、②ショー収支決算書案が提出され、剰余金を三協会で配分、それぞれ処理することに決まった。

同協会初年度会計について中間報告が吉野正彦監事から行なわれた。これはことし一月一日から十月三十日までの監査を十一月十日に実施した結果を報告したもので、予算の執行、経理の処理はおおむね適正としながらいくつか提案し、その結果①駒井理事が会計担当理事となり、渉外（広報）担当理事は正副会長一任となった。②会議費の超過分は活動費で当てる。なお来期から「部会・委員会費」を予算化する。③会員を対象とする旅費規程、慶弔規定、また事務局の諸規程を早急に整備すべく、順次事務局で具体案をまとめる。なお同理事会では「第二回国際会議」、ディストリビューター部会、税制研究委員会について、それぞれ報告がなされた。

入会審査では今回申込みのあった次の一社が加入を認められた。㈱ダイワ貿易＝旭川市東光十一条三の三九八の二、☎（〇一六六）三二―〇五〇五、田中亀雄社長。また事務局では三上事務局長が十月末日に辞任、退職したこと、石塚龍夫氏を十一月一日より事務局員（正式職員）として採用したことが報告された。

上の写真はJAMMA第5回理事会のようす

物品税問題で大蔵省から要請うけ

〝業界統計〟を検討

JAMMA・税制研究委

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の税制研究委員会（委員長＝駒井徳造氏・任天堂レジャーシステム㈱）は十月二十二日、東京のTBRビルで第二回会合を開き、大蔵省から要請されている業界統計資料、ならびに補修用部品在庫調整勘定の二点について審議を進めた。

第一点については、大蔵省が物品税課税範囲をTVゲーム機まで拡大しようとし、昨年末に課税見送りとなって一応収拾しているが、業界サイドで業界資料（とくに生産台数などの数字）を提出しないと、一方的に課税されかねない状況になりつつある、との問題が提出された。意見がいろいろ出たが、結論としてはほぼ「前回と同じ方法により調査を実施する」こととなり、その結果をもって大蔵省と折衝することになった。

第二点は法人税における「補修用部品在庫調整勘定」（五十五年五月十五日付法人税基本通達による）に関するもので、補修用の部品の保有期間の「年数」は業界団体が決めることができるが、どうするかを審議したもの。結論として委員会は「二、三年」案で取り決めたい、とのことであるが、さらに検討を加えたいとしている。

野間貿易「トライプール」で

内外3社に許諾

国内は新日本「プロビリヤード」として

野間貿易㈱（本社＝東京都港区芝五の十二の四、☎四五一―三〇七八、野間哲彦社長）ではこのほど、同社開発のTVゲーム機「トライプール」に関して、国内外への製造許諾状況を明らかにした。

同機はAMOAエキスポで発表されたもので、ストレートプール、ナインボール、スヌーカーの三種類のビリヤードゲームができるTVゲーム機。AMOAエキスポの後、国内では㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）に全面的な製造許諾を与え、海外では、米国市場対象にカジノ・テクノロジー社（本社イリノイ州シラーパーク）、英国市場（イギリス、アイルランド）対象に英国のゲームワールド社（本社ノッチンガム、フレディ・ブレーリー会長）に製造許諾した。

これらのうち国内では同機は「プロビリヤード」（テーブル型）として発売される見込みである。

豊栄産業「ジャンプバグ」許諾

米国除き　セガ社が製造

豊栄産業㈱（本社＝東京都田無市本町六の二の十八、☎〇四二四―六七―二一一一、松田靖社長）ではこのほど、同社開発のTVゲーム機「ジャンプバグ」に関して、国内外への製造許諾を明らかにした。

同機はAMショーとAMOAエキスポを通じて発表されたもので、車をジャンプさせながら進めるというTVゲーム機。国内ではセガ社（本社東京、ローゼン社長）が全面的な製造許諾を与えられ、米国を除く世界中に対する製造、販売権を獲得した。米国市場では米国のロックオーラ社（本社シカゴ、ドナルド・ロックオーラ社長）が製造許諾を受けた。

JAMMA

ゴルフ会　12月8日に

JAMMA第四回ゴルフコンペは十二月八日、相模原ゴルフクラブで開かれることになっている。

=マイクロマウス大会の反響=

ロボット見直し

一般マスコミが注目

㈱ナムコの全面協力、科学技術振興事業団と科学技術館の主催によるさきほどの「81ロボット大会／第二回マイクロマウス大会」の評判は高く、一般マスコミがほとんど全部とりあげる気配となってきた。

すでに一般紙誌、TV、ラジオ放送でもいくつか報じられているが、社会生活にとけ込むロボットとして今流行の産業ロボットとはひと味ちがう、意義あるロボットのありかたが評価され、さらに来年にむけての活躍が注目されている（写真は毎日新聞社発行の権威ある週刊経済誌「エコノミスト」十二月一日号の表紙に登場したナムコのマイクロマウス「マッピー」）。

「エコノミスト」12月1日号の表紙から

ジュークボックスによるベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	キッスは目にして！	バーボン	ヴィーナス
2	ハイスクールララバイ	フォーライフ	イモ欽トリオ
3	みちのくひとり旅	キャニオン	山本譲二
4	ふるさと	ノース	松山千春
5	ストリッパー	ポリドール	沢田研二
6	涙のスウィートチェリー	エピック	シャネルズ
7	少女人形	ジャパン	伊藤つかさ
8	守ってあげたい	エキスプレス	松任谷由実
9	サヨナラ模様	フィリップス	伊藤敏博
10	サチコ	RCA	ニック・ニューサ

全日本地区：10月31日〜11月13日の2週間

朝日エンジニアがイタリアのコーエル社 定置乗物で 技術提携

朝日エンジニアリング㈱（本社徳島市、佐原十郎社長）では、イタリアのコーエル・キディライド社（本社モデナ）との間でことし技術提携し、相互に製品を交流させて成果をあげている。

同社の藤原常務によると、今夏に具体化した提携で、同社がコーエル社製定置式乗物機を輸入、メカ部分を日本に合うようにして、十月のAMショーに出品した。コーエル社は朝日のレール走行式乗物をヨーロッパに導入、販売するという形に相互によいところを認め合って、自らのマーケットに供給する方向だ。

同社ではAMショー後もロケテストを実施、「ウイーンの馬」、「ゾウ」、「パンサー」などの人気機種についてまとめて輸入し、㈱カワクスなどを通じ発売するとしている。

論潮　Gマシンの定義

A「今年もあとわずかになりましたが、どうもGマシン問題が来年に持ち越されそうですね」

B「Gマシンに関しては、なにも今始ったわけではありませんよ。ただ問題になるだけで、うやむやのうちにまた次の年に持ち越される。こういうのはいい気分のものじゃない」

A「いったいどの点がうやむやになるんでしょうか。GマシンはAM業界とは関係ないし、JAMMAもはっきり排除しているはずですがね」

B「Gマシンの定義づけが難しいから、排除するとしても現実的でないというのが、大多数の意見。さきほどのAMショーでGマシンの出品が以前よりも目立ったのに、ショー閉会まで一台も撤去されなかったのも、こうしたことが原因と言われているね」

A「しかしAMショー開催以前に、定義づけは一応なされ、出展社にも知らされていたのでしょう」

B「ところが、ふたつある定義付けのうち、より大事な点と思える〝ゲームの結果一定の倍率でクレジットのあがるもの〟という定義では、結局問題にされなかった。もうひとつの紙幣識別機の有無だけが問題になったが、これは出展社が識別機をとりはずして一応収拾したというんだね」

A「ショー委員、実行委員も大変だったとは思うが、これで〝これまで野放し状態だったGマシン問題に関して一歩も二歩も前進した〟という評価を下すのは、いったいどういう神経なんだろう。現実にはGマシンは今まで以上に街に氾濫し、AMショーでも今まで以上に出品されたのに。これでは一歩前進どころか、二歩後退かも知れない」

B「そういう自省する心を身につけてほしいものだ。Gマシンの定義づけなんてものも、本当はどの機械がGマシンかどうかみんな知っているわけだし、早く現実的な解決をするべきですね」

A「Gマシンというのはイヤな話題だが、来年こそは話題にならないようにしてほしいですね」

大レ協11月例会を開催

大阪レジャー機器協同組合（事務局大阪、峯久理事長）は十一月十九日、大阪・森の宮青少年会館にて十一月例会を開いた。

同例会では①これから年末にかけて違法営業の徹底を強めるよう、大阪府警から伝達があった。②親睦旅行の件では十二月八日、九日の予定で行先は鳥羽となったほか、情報交換がなされた。

事務所移転

ホクユーレジャーサービス＝函館市八幡町二十一の十四、☎（〇一三八）四五—一五二二、成田尚司社長。

西川企画＝金沢市東力二の五十八、☎（〇七六二）九一—五二七八、西川忠社長。

ジーエスケー販売㈱＝東京都千代田区外神田二の十の十一、☎二五三—七〇三五、松沢勇社長。

立石電機㈱・半導体事業部＝東京都港区虎ノ門三の四の十、☎四三六—七二六二。

バーリーサービス㈱・東京支社＝東京都港区東麻布三の八の十五、☎五八二—〇八五七、和田雄作所長。

㈱セガ・エンタープライゼス・名古屋販売事務所＝名古屋市西区中沼町百十八、☎（〇五二）五〇二—九一三七。

社名変更

㈲ゲルマ（旧・ゲルマニックス）＝東京都大田区上池台二の五の二十五、☎七二〇—二三九五、新井容徳社長。

アースタン電機㈱（旧・エヌ・ティー電機）＝横浜市緑区市ヶ尾町五一八の八、☎（〇四五）九七二—二九三、土浦陽一社長。

㈱トーワ（旧・東和産業㈱）＝横浜市神奈川区入江町二の十一の五、☎（〇四五）四三四—一九二三、進藤浩敏社長。

新 全国ゲーム場ガイド

第36回 高松 瓦町・片原町の巻

上の写真は「ゲームプラザ・トキワ」の広いフロアのようす。同店入口に「青少年を守る店」と掲示し健全運営を強調している。下の写真は㈲電精商事の多田三日生社長

四国の玄関口である高松は、香川県の政治、経済、文化、交通の中心地である。また駅前にある高松城（玉藻公園）を中心に南に栗林公園や古墳群、東に屋島、壇ノ浦古戦場跡などの名所旧跡を多く控えており、観光都市としてもよく知られている。

繁華街は高松駅から真っすぐに南へ走っている中央通りと高松琴平電鉄にはさまれた地域で、北と南とに分けられる。北は片原町駅前付近で夜の飲食店街となっており、南は瓦町駅前付近で百貨店、スーパーなどが多い。南北いずれも明るい感じのアーケード街を中心に賑わっている。

この繁華街には現在、いわゆる街のゲーム場が六軒、SCや百貨店関係のゲーム場が三軒ある。インベーダーブーム最盛期には〝インベーダーハウス〟が乱立し、約二十軒ものゲーム場がひしめき合っていたというが、ブームの下火とともに激減した。今も運営を続けているゲーム場は、やはりブーム以前からそれなりのノウハウを持って地道にやってきたところが多いようだ。

しかし一方、インベーダーブームの熱が冷めてくるとわけのわからない「ゲーム喫茶」というアングラコーナーが多数現われた。これは健全な娯楽とはおよそかけ離れたものを提供しているらしい。その内容はいわゆる〝Gマシン〟で機種としてはとくにTVものの競馬ゲームやポーカーが多いという。このような正常なゲーム場ではないものが台頭し健全営業のゲーム場が押されぎみの現況で、地元オペレーターは顔をしかめており、打開策を模索中である。なかにはアーケードゲームの将来について悲観的な見方をするオペレーターもいるが、やはり健全なゲーム場の活気ある盛り返しを望みたいところである。

この界隈で最も広いフロアを有するゲーム場は「ゲームプラザ・トキワ」で、高松一の商店街とも言える常磐街にあり立地条件はよいが、二階での運営で入口が狭い。それ

データ（順不同）

ゲームプラザ・トキワ　高松市常磐町1、常磐街内、☎34-8986、本社＝㈲電精商事（☎66-7038）

味の街ゲームコーナー　常磐町1、味の街地下、☎なし、本社＝同上。

カジノ・マカオ　常磐町1-5、☎22-8084、本社＝㈱レジャーサービス（☎35-2026）

プレイランド三共遊園　常磐町1-5、ジャスコ屋上、☎61-8718、本社＝㈱三共（☎03-811-5888）

マルナカゲームコーナー　田町9、マルナカ3F、☎なし、本社＝㈲サヌキ物産（☎08772-4-2381）

ゲームコーナー・ニューカジノ　大工町1-14、☎21-0760、直営＝日栄興業。

プレイシティ・ビッグキャロット高松　片原町2-4、☎22-4555、本社＝㈱ナムコ（☎03-736-1211）

三越ファミリーガーデン　内町7、三越屋上☎51-5151（内線272）、本社＝同上。

ゲームインゲーム・バンバン　内町3、大東ビル、☎22-4280、本社＝㈱ゼムス（☎33-8555）

〝今がゲーム場本来の姿〟

でも日曜、祝日ともなれば親子連れの客で賑わいを見せる。ウィークデーは中学生、高校生の客がほとんどで、これはこのほかのゲーム場でもほぼ同じ傾向を示している。

同店のフロア面積は約六十坪。テーブル型TVゲーム機二十五台、アップライト型TVゲーム機十五台、フリッパー七台（うち電気メカ六台）、その他アーケードゲーム機約三十台という構成で、計約八十台の豊富な機種をゆったりとしたレイアウトで設置している。TVゲーム機については最高得点者を掲示し、その得点を更新した者には三ゲームのサービスがある。

なお同店は一時、乗物機も設置していたことがあったそうだ。

「トキワ」の向かい側のダイエー地下に「味の街ゲームコーナー」がある。同店は約五坪のフロアにテーブル型TVゲーム機八台とTVドライブゲーム機一台を設置した小規模な店だが、一階への出口付近にあり、親子連れの客を中心にけっこう効率のよい運営をしているという。

以上二店の運営に当たっているのは電精商事。同社はゲーム機メーカーである電精社の営業部門が分離独立し、オペレーターとして設立されたもので社歴は十年。現在はスーパーを中心にロケ展開をしている。同社の多田三日生社長は「四国は〝Gマシン〟が多い地域で、大人の客がそちらのほうへ流れている現状だ。当社はSC関係の子ども対象のロケが多いのでそう大きな影響はないが、まじめな街のゲーム場は対象の客層が狭まり大変迷惑をしている。違法営業はどんどん告発していくつもりだが、やはり業界ぐるみの取組みが必要だ」と語調も強く語る。

なお同社はこの十二月、風営スロット部門に進出し、その第一号店をオープンさせた。

「カジノ・マカオ」は高松では最小参のゲーム場。同店はオープン当初はメダルゲーム場から出発し、次にアーケードゲーム機を導入、そして二年半ほど前からTVゲーム機中心の店となって現在に至っている。フロア面積は約三十坪、奥の壁は鏡張りになっている。TVゲーム機約三十台を中心に、その他アーケードゲーム機六台を設置。

同店を運営するのは社歴十五年のレジャーサービス。同社は最初ドライブインを経営していたが、そこにゲーム機を設置したのがオペレーターの始まり。そして十年前、ゲーム場が一軒もなかった高松に一挙に四軒のゲーム場をオープン。当時の設置機種はバリー・スロットが中心だったという。

現在同社は一軒のゲーム場運営とシングルロケ数百ヵ所への機械導入を行ない、一方で風営スロット（ユニバーサル製）の西日本発売元となっている。同社の小森敏光社長は「ゲーム場は下火になったというが、これが本来の姿だ。今後はブームも期待できないと思うから、地道で堅実な経営でいくしかない。また新ゲームを購入しても一等地以外の地方のロケーションでは採算が合わなくなり、古い機械を何とか維持させていくという方向になっていくと思う」また「今四国では風営スロットのブームが起こりつつあるが、これは一時的なものだ。やはりゲーム場のほうが永続性はあると考える」と語る。

「ゲームインゲーム・バンバン」は約三十坪のフロアに、テーブル型TVゲーム機二十五台を中心にフリッパーなど計三十五台設置。テーブル型26㌅画面の「ギャラガ」を設置し客足をつかもうとしている。同店の運営に当たるゼムスの神原研志社長は「当店周辺は飲み屋街なのでサラリーマン客が多いが、もっと幅広い層に楽しんでもらえるゲーム場づくりをしていきたい。またメダルゲーム機を設置してもよいが、周辺にメダルゲーム機のシングルロケが相当数あるので同ゲーム機を設置してもほとんど稼働しないだろう」と語る。

「プレイシティ・ビッグキャロット」は、片原

次ページへ続く

上の写真は老舗の「カジノ・マカオ」、下の写真は㈱レジャーサービスの小森敏光社長

「マルナカゲームコーナー」のようす。写真左側から屋上に出られるようになっており、屋上には小型乗物機を設置。写真上部に並ぶアーケード機はプライズマシンが中心となっている。

フェリー通りから少し奥に入ったところにある「ゲームインゲーム・バンバン」の店内のようす。写真手前の右側は26㌅画面の「ギャラガ」。同店の西隣にある映画館に来る客がよくゲームをしていく

新全国ゲーム場ガイド ㊱ TAKAMATSU 瓦町・片原町の巻

町駅前のメーン通り、片原町商店街の中にある。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十数台を中心として、入口と奥のフロアにフリッパーやその他アーケードゲーム機を並べている。総機械台数は三十数台。同店内は清潔な感じで明るい。また午後七時以降は父兄同伴でない小学生、中学生の入場は断っており、その旨の掲示もなされている。松谷洋店長は「父兄の方々が安心して子どもを遊ばせることができるようなゲーム場を目指し、とくに明るく健全な運営ということをモットーにしている」と語る。

「ゲームコーナー・ニューカジノ」はライオン通りと呼ばれる商店街にあり、店頭にアーケードゲーム機を設置し客の目を引いている。約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約二十台を中心に、TVドライブゲーム機三台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機数台、計約四十台を設置。同店では「クイックス」などの新機種も数台導入しているが、いまひとつ活気に欠けるようだ。

なお「プレシティ・ビッグキャロット」と「ゲームコーナー・ニューカジノ」は、それぞれレジャーサービスが数ヵ月前に手離した店とのこと。

さてSC関係のゲーム場だが、「三越ファミリーガーデン」は三越の屋上での運営で、乗物機を中心にアピールしている。観覧車をメーンにして周囲に汽車のモノレールが走り、その下に定置式や回転式の小型乗物機を二十数台設置し、またテント張りのアーケードゲームコーナーにはプライズマシンなどのアーケードゲーム機三十六台を中心に、テーブル型TVゲーム機やフリッパーなどを設置。総機械台数は約九十台。その機種の豊富さは家族連れに喜ばれており、とくに高松市内を一望し瀬戸内海まで見わたせる観覧車に人気があるという。

「プレイランド三共遊園」はジャスコの屋上にあり、オープン以来十年目を迎えている。バッテリーカーや定置式、レール走行式などの小型乗物機十五台、ドーム形テントの部分にフリッパーなどその他アーケードゲーム機約三十台、その奥のフロアにTVゲーム機二十数台を設置。ほとんどが数年前の機械だが、メンテナンスがよく行き届いている。福田店長は「ゲーム場への立入りを禁止している高校もあるが、その意味がわからない。当店に来る高校生はみんな礼儀正しくて明るい生徒ばかりだ」また「ゲーム場は相当減ったが、高松の人口の割合からすればゲーム場数はまだ少し多いように思う」と語る。

「マルナカゲームコーナー」はスーパー・マルナカの三階屋内フロアと屋上とで運営。屋内部分はアーケードゲームコーナーで、テーブル型TVゲーム機十二台、アップライト型TVゲーム機九台、フリッパー、プライズマシン、その他アーケードゲーム機など計三十数台を設置。屋上には定置式や回転式、レール走行式、バッテリーカーなどの小型乗物機を十数台、そして滑り台などのアスレチックを設置している。

同店は一年半ぐらい前にマルナカのオープンと同時に開店しており、母親が買い物をしている間に遊びに来る子どもが主な対象になっているそうだ。そのため同店では、プライズマシンなどの子ども用アーケードゲーム機の売上げがいいとのこと。

高松のゲーム場は全体的に平日は余り活気がなく、日曜祝日になると賑わうという現状であり、また各オペレーターたちの積極的な新機種の導入意欲は見られないようだ。そのためかほとんどのゲーム場は、常連客を対象とした運営になっている。この沈滞したムードの原因が乱立した正常でない営業の影響だとすれば、問題はかなり深刻と言わざるを得ないようだ。

また一方、この周辺ではインベーダーブームの時にほとんどの喫茶店にTVゲーム機が導入されており、今もその数は減っていないそうだ。しかしそれらの機械には客がついておらず、辛うじて「ジャンピューター」が稼働している程度という。

三越の屋上にある「三越ファミリーガーデン」にて。写真右側奥がアーケードフロア

「プレイシティ・ビッグキャロット」の店内のようす。天井のデザインがユニーク

新全国ゲーム場ガイド 1980年 1981年 索引

（細字は1980年、太字は1981年に掲載）

いわゆるギャンブルマシンの実態

――と博事犯の実態と問題点――

警察庁保安部防犯課　中野　啓次郎

はじめに

アメリカ、西ドイツ等諸外国においてもっぱらと博に使用されているスロットマシン、ビンゴ、ロタミント等の機具が我が国に輸入され、日本のあちこちに目立ちはじめた昭和四十四年頃には、喫茶店、スナック等の片隅にひそかに置かれていたが、競馬、競輪等公営ギャンブル、宝くじをはじめ、テレビ、雑誌等のクイズの影響を受けギャンブル熱が高まりつつあった昭和四十六年頃には堂々と喫茶店等飲食店内に並べられるようになったばかりかこれらのいわゆるギャンブルマシンといわれる機具を設置した専業のメダルゲーム場が出現し、「カジノ」、「ラスベガス」等とと博場を思わせるような名称まで用い営業し青少年の人気を集めるようになった。

これらの機具は、もともと諸外国においてはと博のための器具として用いられているものであるいはこれに類するものであり、極めて偶然性が高いことから風俗営業の遊技場における遊技機としては許可されないものであるところから遊技の結果に対して賞品等は提供されず、メダルを使用し遊技を楽しむことを建前で認められてきたものである。

しかし、これらを設置している業者の中には、この機具を使用してと博行為を行わせるもの、あるいはこれに類似した行為を行わせるものがあり、これらが相当の利益をあげていることをきき、その影響を受け又リース業者等の甘言もあり違法行為であることを知りながら設置するものが多くなってきており、これが善良の風俗を著しく害しているばかりでなく、青少年の非行を誘発し、さらにはこれらをめぐって暴力団が介入し有力な資金源としている傾向もでてきており、一層問題を深刻にしている。

このようなことから本稿は、最近におけるギャンブルマシンの実態とこれらを使用して行われていると博事犯について、とくにメダルゲーム場に焦点を当て、主として数的な面からその実態と問題点等を取り上げてみることとした。

一　いわゆるギャンブルマシンの実態

(1) いわゆるギャンブルマシンの機種別状況

昭和五十五年十月末現在、専業のメダルゲーム場をはじめ各種飲食店、旅館、ホテル等に設置されていたいわゆるギャンブルマシンは五万〇三三三台となっている。これを機種別にみてみると表1のとおりとなっており、スロットマシン等の回胴式がもっとも多く、全体の二三%を占めており、ダービー、ワンダーボーイ等の電光点滅式、フリッパー、ビンゴ等のピンボール系の各一六%、ロタミント等の回転式の八・七%がこれに次いでいる。これらは前年に比べいずれも増加しているが中でも特に注目すべき事実としていえることは、電光点滅式、回転式のいわゆる壁掛型といわれる小型マシンの大幅の増加であり、これらはスロットマシン、ピンボール等の大型と比べ価格も安い上に運搬、設置等が手軽で扱いやすく又一部には利益率が高い等というリース業者等の甘言もあって違法行為を覚悟で設置するものがあるなどして増加していることであり、このことは次に述べる設置場所別にみた喫茶店、スナック等の設置増加と合わせ考えた場合この種遊技そのものが国民の間に除々に浸透しつつあることの証左であるといってよいと思われる。

表1　ギャンブルマシンの機種別状況

機種別＼年別	55年	54年	増減状況	
			増減数	増減率
スロットマシン等の回胴式	11,640	10,869	771	7.0
ダービー、ワンダーボーイ等の電光点滅式	8,128	7,211	917	12.7
フリッパー、ビンゴ等のピンボール	8,090	7,753	337	4.3
ロタミント等の回転式	4,373	3,217	1,156	35.9
ルーレット	999	1,055	− 56	− 5.3
その他	17,103	24,372	− 7,269	−29.8
計	50,333	54,477	− 4,144	− 7.6

(2) いわゆるギャンブルマシンの設置場所別状況

スロットマシン、ビンゴ、ルーレット等のいわゆるギャンブルマシンは、昭和五十五年十月末の調査では全国で五万〇三三三台となっており、これらは表2のとおり専業のメダルゲーム場をはじめ喫茶店、スナック、ドライブイン等の飲食店、旅館、ホテル等に主に設置されている。これによると、当然のことではあるが、専業のメダルゲーム場がもっとも多く全体の四九%を占めており、旅館、ホテルの一〇%、喫茶店等の九%がこれに次いでいる。

なお、機種別状況の中でもふれたが、喫茶店、飲食店等に設置台数が増加しているのは、これら喫茶店等営業者が手持ちぶさたにしている客の多いのに目をつけあるいは又店の増益をはかるためであり、さらには又これらの営業者の中には、取得したメダルを飲食代金又は換金することをひそかに売物とし、これを目当てに来店する客が増え店の売り上げ利益も大きくなることから違法行為になることを知りながらやめられずこれが設置するものが増加している一因ともなっているものと思われる。

表2　ギャンブルマシンの設置場所別状況

業態別＼年別	55年	54年	増減状況	
			増減数	増減率
メダルゲーム場	24,701 (5,808)	25,124 (5,116)	− 423 (+ 692)	− 2.0 (14.0)
深夜飲食店営業	2,570 (1,135)	4,193 (955)	−1,623 (+ 180)	−39.0 (19.0)
深夜飲食店営業以外の飲食店	1,380 (613)	2,222 (574)	− 842 (+ 39)	−37.0 (7.0)
喫茶店等	4,487 (1,240)	5,035 (561)	− 548 (+ 679)	−11.0 (121.0)
旅館・ホテル	5,003 (1,036)	5,295 (1,010)	− 292 (+ 26)	− 6.0 (3.0)
その他	12,192 (2,669)	12,608 (2,212)	− 416 (+ 457)	− 3.0 (21.0)
計	50,333 (12,501)	54,477 (10,428)	−4,144 (+2,073)	− 8.0 (20.0)

（注）（）内の数字は電光点滅式及び回転式の台数

(3) メダルゲーム場の実態

営業所数

スロットマシン等いわゆるギャンブルマシンが全国各地に目立ちはじめて間もなく専業のメダルゲーム場が大都市の盛り場を中心に出現し、その多くは「カジノ」、「ラスベガス」等といった名称を用い昭和四十九年には、全国に八〇七軒が開業し、以来年々増加を続けており、昭和五十五年には、表3のとおり二一八〇軒となって昭和四十九年の二・七倍となっている。

表3　メダルゲーム場の営業所数

区分＼年別	49年	50年	51年	52年	53年	54年	55年
営業所数	807	1,158	1,274	1,544	1,749	2,160	2,180
増減数	——	351	116	270	205	411	20

備付台数別営業件数

メダルゲーム場の多くは、機具を数台から数十台を設置し営業しているが、五十五年の二一八〇

軒における備付台数（規模別）についてみてみると表4のとおりで十台～二十台を備付けている規模のものが七八七軒でもっとも多く全体の三六・一%を占めており次いで十台未満の六七二軒（三〇・八%）二一台～三〇台の三六四軒（一六・七%）等となっている。

表4　備付台数別営業所数

区分＼年別	49年	50年	51年	52年	53年	54年	55年
10台未満	195	357	314	389	465	726	672
10−20台	340	428	459	586	597	724	787
21−30台	133	185	192	280	365	413	364
31−40台	52	80	113	138	134	146	161
41−50台	35	40	86	60	83	69	83
50台以上	52	68	110	91	105	82	113
計	807	1,158	1,274	1,544	1,749	2,160	2,180

機種別台数

メダルゲーム場といえばスロットマシンといわれる程当初はスロットマシンを設置する営業所が多くその他はビンゴ、フリッパーを併設する程度であったが、マイコン時代等といわれる最近は、IC、LSI等電子部品の利用により機種も多種多様となり、特に昭和五十三年爆発的な人気を博したインベーダーゲーム機によってテレビゲーム機が増加し、今やメダルゲーム場もテレビゲーム機が主体となってきている傾向にある。

機種別台数についてみると表5のとおりで、スロットマシン等回胴式が八四八一台ともっとも多く全体の三四・三%を占めており、次いでビンゴ、フリッパー等のピンボールが四、一二〇台（全体の一六・七%）、電光点滅式が三、五九〇台（一四・五%）等となっている。

表5　機種別台数

機種別＼年別	回胴式スロットマシン等の	ビンゴ、フリッパー等のピンボール	ダービー等の電光点滅式	ロタミント等の回転式	ルーレット	その他	計
55年	8,481	4,120	3,590	2,218	619	5,673	24,701
54年	8,058	3,961	3,464	1,652	707	7,282	25,124
増減数	423	159	126	566	−88	−1,609	− 423

景品メダルの処理状況

メダルゲーム場に設置されている機具はその多くのものが極めて偶然性が高いことから風俗営業の遊技場における遊技機としては許可されないものであるところから、遊技の結果に対して賞品等は提供しない建前で使用されているものである。

このようなことから違法営業を行わないよう警察において昭和四十七年当時営業者及び業界団体に行政指導を行うとともに当時営業所において実施されていた預り券、サイン方式等については換金が容易に行われるおそれがあるため同方法を廃止するよう強く要望した。

業界団体においてもこれを受け、昭和四十八年には「メダルゲーム場運営基準」を設けるなどして積極的に健全営業の確立に努力されてきた。

しかし、営業所の急激な増加と過熱するギャンブルマシンの影響あるいは、利益のためなら違法行為も辞さぬという一部の不心得者等が多くなってきたことから預り券、サイン方式をとっているところが目立ってきている。処理状況についてみると表6のとおりで遊技の結果得た景品メダルの枚数、有効期間のほか住所氏名等を記入した預り券を発行し、メダルを預ける方法をとっているところが六〇八軒（二七・九%）、営業所の台帳等に必要事項を記載してメダルを預けるサイン方式をとっているところが二四〇軒（一一・〇%）、遊技終了後残ったメダルを返納又は廃棄させている方法をとっているところが八九八軒（四一・一%）等となっている。

これによると全体の三分の一以上の営業所においてなお預り券、サイン方式によるメダルの処理が行われており、実効があがっていないばかりか昭和四十九年当時に逆行しつつある傾向さえうかがわれる。

表6　景品メダルの処理状況

年別＼区分	営業所総数	預り券発行	サイン方式	返納又は廃棄	その他
55年	2,180	608 (27.9%)	240 (11.0%)	898 (41.1%)	434 (20.0%)
54年	2,160	467 (21.6%)	342 (15.8%)	812 (37.6%)	539 (25.0%)
49年	807	307 (38.0%)	205 (25.4%)	165 (20.4%)	130 (16.1%)

二　と博事犯の検挙状況と押収機具

(1) 検挙状況

ギャンブルマシンによると博事犯は、これらの機具の設置増加に伴って年々増加をみているが、各都道府県警察においてはこの種機具によると博事犯が目立つようになった昭和四十四年ころから取締りを強化し、計画的、継続的に取締りを推進してきている。

表7は、昭和五十五年中におけるギャンブルマシンを使用したと博事犯の検挙状況を示したものであるが、これによると前年に比べて件数において九六件二五・三パーセントまた人員において二五四人五〇パーセントといずれも増加している。

表8は、昭和五十五年中にギャンブルマシンによると博事犯で検挙した営業所を業態別にまとめ、前年と対比したものであるが、いずれの年においても、喫茶店、スナックが圧倒的に多く、双方で全体の七〇パーセント以上を占めている。

なお、本年九月末現在における検挙営業所は約三四〇軒となっており、このうちメダルゲーム場が二五軒となっており、昨年一年間の十七軒を大幅に越えている。

表7　ギャンブルマシンによると博犯検挙状況

区分＼年度	55年	54年	増減状況	
			増減数	増減率
件数	475(50)	379(53)	96(−3)	25.3(−6)(%)
人員	2,068(147)	1,814(97)	254(50)	14.0(51.5)

（注）（）内は暴力団員の検挙件数、人員を内数で示したもの。

表8　ギャンブルマシンによると博事犯で検挙した営業所

業態別＼年度	55年	54年	増減状況	
			増減数	増減率
メダルゲーム場	17(2)	24(3)	− 7(−1)	(%) −29.1(−33)
喫茶店	260(17)	181(16)	79(1)	43.6(6.2)
スナック	97(10)	91(15)	6(−5)	6.6(−33)
食堂、レストラン	44(3)	53(3)	− 9(0)	−16.9
ドライブイン	5	4	1	25.0
その他	30(10)	25(7)	5(3)	20.0(42.8)
計	453(42)	378(44)	75(−2)	19.8(−4.5)

（注）（）内は、暴力団関係者が経営する検挙営業所数を内数で示したものである。

(2) 押収機具の状況

と博事犯の検挙件数の増加に伴い証拠品として押収したギャンブルマシンもふえている。表9は、昭和五十五年中に押収したこれら機具を機種別にまとめ、前年と対比したものであるが、前年に比べ一〇八台、一四・八パーセント増となっている。

また、機種別ではダービー等の電光点滅式が圧倒的に多く回転式と合わせると全体の七三パーセントを占めこれらがと博に用いられ易い傾向を持っていることを示している。

なお、押収台数の大半を占めている電光点滅式の押収場所についてみると五六八台中の四六八台、八二・四パーセントが喫茶店、スナックで占めており、このことは注目すべきことである。

次に昭和五十四年以降現在までにと博に使用されたギャンブルマシンでもっとも多い機種を押収された中からあげてみると、

1. ワンダーボーイ
2. ロータリージュニア
3. スロットマシン
4. ジョッキーボーイ
5. ジョッキークラブ
6. ビックショットTVスペシャル
7. ズームエイト
8. ウインナーサークル
9. ルーレット
10. ポーカー
11. ハイポイントABC
12. ビックチャンス
13. ロータリーデラックス
14. ロータリーテープ

表9　と博事犯によるギャンブルマシン等押収状況

機種別＼年度	55年	54年	増減状況	
			増減数	増減率
回胴式	94	110	− 16	−14.5%
回転式	47	49	− 2	− 4.0
電光点滅式	568	451	117	25.9
ルーレット	31	23	8	34.7
ピンボール	30	53	− 23	−43.3
その他	68	44	24	54.5
計	838	730	108	14.8
押収と金額	76,798,446	57,244,877	19,553,569	34.1

特別寄稿

ルボーナス
15　スーパーハイポイント

等となっている。

これによっても明らかなようにスロットマシン、ルーレット等を除けば大体電光点滅式のものが殆んどであるといってよく機種名は異っていても遊技方法が類似しているところからと博に使用され易い機種であることを物語っている。

これらの機種は一部を除けばもとより最初からと博用として作られたものではなく、あくまでも娯楽用として作られているわけであり、一部の法を無視した者によってギャンブルマシンという汚名をきせられてしまったわけである。

ギャンブルマシンといえば一般的にはスロットマシンなどの外国製遊技機の総称のようにいわれ、輸入禁止問題についてまで真剣に論議されてきた。しかし、現在もっとも多くと博に使用されているものはスロットマシンやロタミントなどの外国製のものでなく電光点滅式のものが主流を占めており、これらの機種の大半が日本製であると聞いたとき筆者のみならず日本国民の多くの人が胸を強く打たれる思いがするものと思う。

このことを考えるとき、と博事犯をひとり違反行為者の問題として片付けてしまうことではなくアミューズメントマシンの将来の発展のため又健全化をはかる上からもこの辺で関係各位の猛省を願いたいものと思う。

三　暴力団員等の介入状況

暴力団は警察の相次ぐ強力な取締りによって次第に資金源の場を失いつつあるところから従来から用心棒等として介入している風俗営業、深夜飲食店、トルコ風呂営業等に加えて喫茶店、スナック及びドライブイン等の飲食店にギャンブルマシンを設置して客に現金をかけさせたり客が遊技の結果得たメダル、チップ等の換金するなどと博行為を行い組織の有力な資金源にしている状況が最近多くみられる。

また、これら機具のリース又は設置をめぐって飲食店営業者とトラブルを起こすなどギャンブルマシンをめぐって暴力団の介入が目立ってきている。

(1) ギャンブルマシンを設置している営業所等への関与状況

ギャンブルマシンを設置している営業所は昭和五十五年十月末の調査では全国で五万〇三三三軒となっているが、このうち暴力団員等が経営しているものが三七八軒、又暴力団員の妻、情婦等が名義人となっているが実質的には暴力団員が経営していると認められるものが三七九軒、合せて七五七軒となっており、ギャンブルマシンを設置している営業所総数の一・五パーセントとなっている。

次に暴力団が関与している営業所を業態別にみてみると表10のとおりとなっており、深夜飲食店営業が二八一軒でもっとも多く、喫茶店の二一七軒、メダルゲーム場の八二軒がこれに次いでいる。

これらは暴力団が直接経営又は関与しているものであるが、このほかに正確に数的には握していないが、ギャンブルマシンの設置にあたって販売代理店業リース業等に相当数の暴力団が介在していることがうかがわれる。

表10　関与している営業所の業態別状況（55.10末）

業態別	メダルゲーム場	テレビゲーム場	深夜飲食店営業	深夜飲食店以外の飲食店	喫茶店	その他	計
営業所数	82	51	281	56	217	70	757

(2) と博事犯の関与状況

最近三カ年間におけるギャンブルマシンを使用したと博事犯の検挙状況をみてみると、表11のとおりで件数においては横ばいであるが人員は増となっている。

また、ギャンブルマシンを使用したと博事犯の検挙総数に占める暴力団関係の検挙件数の比率をみると五十四年が一三・九パーセント、その他の年がいずれも一〇・五パーセントとなっている。

なお、検挙件数を業態別にみると表11のとおりで、各年とも喫茶店がもっとも高く総件数の四〇〜四五パーセントを占めている。

表11　関与している営業所の業態別検挙状況（昭和53〜55年）

年別	業態別	メダルゲーム場	喫茶店	スナック	レストラン食堂	ドライブイン	ホテル旅館	その他	計
55年	件数	2	20	11	4	1		12	50
	人員	7	42	48	12	1		37	147
54年	件数	4	24	15	3			7	53
	人員	8	29	30	4			26	97
53年	件数	2	23	13	3			13	54
	人員	3	37	20	5			62	127

むすび

以上、ギャンブルマシンの実態及びと博事犯とこれをとりまく関連情勢について述べたが、この種の遊技機が設置が簡単であり、短期間に高収益があげられるなどのことから、今後も引続き検挙される危険を省みずと博を敢行する者があることは十分予測されるところであり、極めて憂慮すべき状態にある。

また、これらに対する暴力団の介入も今後ますます活発になることも予想されるところである。

さきにも述べたが、世はまさにギャンブル全盛時代の観があり、日常的にもと博に対する社会の見方が変わってきていることも事実であるが、しかし、と博に対する世間の批判にも根強いものがある。

遊技が娯楽の範囲を超えて一獲千金を夢みるようになると仕事に興味をなくして職を失いやがて身を持ちくずして家庭も崩壊し、更にはかけ金ほしさから犯罪に走るような悲劇にまで発展することは珍しいことではない。

このようにと博は、勤労観念を麻ひさせ更に副次的に種々の弊害を誘発し、または国民経済の機能にも障害を与えるおそれすらある。

警察が行うと博事犯の取締りは単に警察目的を達するだけのものではなくかかる大きな意義と目的をもっているものであり、関係各位には今後一層の深いご理解とご協力を希望する次第です。

（警察庁保安部防犯課）

話題のマシン

ロボとパンダ

東娯から新しい回転式乗物機

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）から定置回転式乗物機「フライングロボ」、「ジャイアントパンダ」が発売される。

「フライングロボ」はロボットに乗って空を飛ぶという趣旨の乗物機で、少し傾きながら回転する。その際、座席はそのままで外側のロボットが前に45度スライドして倒れるのが特徴で、空を飛んでいく感じを出している。作動中メロディーが流れ、ロボットの目や頭などのランプが点滅する。作動時間八十秒。一人乗り。安全柵外径二・八㍍。利用料金は一回百円。定価百八万円。

「ジャイアントパンダ」は、笛を吹くパンダとシーソーをしながら回転するもの。赤いゴンドラに子ども二人が立ったままで乗る。作動時間は九十秒で、作動中に童謡のメロディーが流れる。安全柵外径二・八㍍。利用料金一回百円。定価九十万円。

ジャイアントパンダ

フライングロボ

昭和遊園の子ども用「ミニシネマ」
上からのぞきこみ

昭和遊園㈱（本社東京、小島幸也社長）からビューボックス「ミニシネマ」が発売されている。

これはボックス内を真上からのぞき込み映画を見て楽しむもので、フィルムはカセット式で簡単に取り替えられる。現在テレビで人気のキャラクター「サンバルカン」「デンジマン」の二本のフィルムがあり、今後新作を次々と採用していくとのこと。映写機は電磁サウンド式ハロゲンランプ使用。一人用で利用料金は一回五十円。のぞき込む高さは七十センチ弱で、子どもが利用しやすいようになっている。

定価三十四万円。

ミニシネマ

宇宙戦争テーマに
第4場面まで
ロジテックの「アストロゲーター」

㈱ロジテック（本社神奈川県藤沢市、中川章社長）からTVゲーム機「アストロゲーター」が発売されている。

これは宇宙戦争をテーマとしたゲームで、UFOとの戦いの後、敵基地に侵入しての場面となるもの。四方向レバーと発射ボタンの操作による。全部で四パターンあり、レバー操作は第二パターンまでが左右二方向、第三パターン目で上下方向が加わり四方向となる。

第一パターンでは画面上部のUFOが電光弾（上部から軌跡を残しながら数珠つなぎのようになって降りそそぎ、途中で枝分かれする）で攻撃してくるのを迎撃。第二パターンは、一定の長さの電磁バーが降ってくるのを攻撃する。第三パターンでは敵の攻撃はなく、上部から宇宙戦士が舞いおりてくるので、これを宇宙船でうまくキャッチして救う。この宇宙戦士のキャッチ数が第四パターンの挑戦回数となる。第四パターンは敵基地内部で、宇宙虫やアメーバが襲撃してくるのを宇宙戦士が迎撃しながら上へ進んでいき、最上部にいる大きなチョウを破壊すれば全パターン終了。宇宙船三機（第四パターンは第三パターンで救った宇宙戦士の数）でゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。

定価五十八万円。

アストロゲーター

電動デジタルパチンコ式の
"ターボ800"
サミー工業製、名豊商事総発売元

サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）からアーケードゲーム機「ターボ800」が発売されている。これはデジタル式電動パチンコを用いたもので、三十秒間に一定得点以上入ればリプレイまたは景品払い出し。なお盤面は他のものとの入れ替えが可能。

定価三十九万八千円。

ターボ 800

話題のマシン

有線ミサイルで
シグマから「ランチャーZ」

シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）からTVゲーム機「ランチャーZ」が発売される。

これは戦車戦をテーマとしたゲームで、攻撃してくる戦車を有線ミサイルにより迎撃していくもの。

戦車は画面上部の川にかかっている橋を渡り、攻撃しながらどんどん進んでくる。発射ボタンを押すとミサイル発射台（ランチャー）から有線のミサイルが発射され、画面上部に直進していく。これを左右二方向レバーでコントロールしながら、戦車に命中させると得点になる。レバーは発射前はランチャーを左右に移動し、発射後は有線ミサイルの進行方向をコントロールすることになる。また発射ボタンは一度押すと有線ミサイルが発射され、発射中に再度押すと有線ミサイルのスピードが速くなる。発射中にワイアー（有線部）を戦車に切断されると、ミサイルのコントロールが不能となる。戦車は三色あり、緑、黄、赤の順で攻撃能力が増し得点も高い。ランチャー三基（切替可能）でゲーム終了だが、一定得点以上で一基追加。パターン終了でボーナス得点。また橋を完全に破壊してもミステリー得点される。パターン進行とともに戦車数が増えて攻撃も激しくなり、得点も高くなる。

定価はアップライト20インチ型六十五万円、テーブル20インチ型五十五万円、同14インチ型五十万円。

ランチャーZ(テーブル)

ランチャーZ

ベスト3、5段階の判定つき
パンチkg表示
ナムコから「ノックダウン」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からアーケードゲーム機「ノックダウン」が発売される。

これは的を叩いてそのパンチ力を試すもの。硬貨投入後、自動的にセットされた赤色の的（円形）を力いっぱい叩くと、そのパンチ力が盤面中央にデジタルでキログラム表示されるとともに、五段階のユーモラスな実力判定も表示される。実力を判定するのは女性という設定で、「お嫁にもらって」「たくましい方」「短い間だけど楽しかった」などと判定。盤面右側にはベスト3表示もある。一ゲーム百円で二回挑戦ができる。

定価六十八万円。

ノックダウン

メロディつき定置乗物機
消防車など五種
ホープから新発売へ

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から定置式乗物機「特急つばさ」「トラック」「ジャンボジェット」「ヘリコプター」「消防車」の五機種が発売となった。

この五機種とも同社"二人乗り木馬シリーズ"の新製品で、それぞれ硬貨投入後、童謡のメロディーとともに左右のローリングの動きをするもの。作動中に操縦席にある赤色、緑色、青色の各ランプが点滅。またレバー操作によりホーンが鳴る。作動時間は一分三十秒。子ども二人用で、それぞれハンドルあるいはレバーが二つついている。利用料金は一回五十円または百円に切替可能。各機種とも下台が共通で、上部の交換ができる。

「特急つばさ」は国鉄の特急列車"つばさ"をモデルとしたもの。「トラック」は赤色ボディーに黄色のライン。「ジャンボジェット」は日航のジャンボ機をモデルにしたもので、後部に"JAL"のマークがついている。「ヘリコプター」は黄色の機体に赤いプロペラがついたもの。「消防車」はユニークなデザインで、屋根に赤いランプがついている。

定価は各四十二万円。

消防車

ジャンボジェット

特急つばさ

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

欧州でもコピー排除

米国セガ社が「フロッガー」で成果挙げる

日本のセガ社が、同社に権利のあるTVゲーム機「フロッガー」に関してコピー排除を積極的に進めているのと同様、米国セガ社（セガ・エンタープライゼス・インク、本社ロサンゼルス）では英国のマーケットでも、コピー排除に効果をあげだした。また米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベール）でも、同社TVゲーム機「センチピード」などに関して、ヨーロッパその他の地域でコピー排除を強力に進めている。

米国セガ社では英国にて、同社TVゲーム機「フロッガー」のコピーを扱っていたとして、①ロンドンの改造業者、コンピューター・ビデオ・サービス社と②ブラックボーンにあるオムニ・マイクロ・テクノロジー社（AFMレジャーグループの一員）を相手どって訴えを起したが、これはオムニの「リープ・フロッグ」ゲームパックが「フロッガー」の実質的な無断コピーであるというのが、その訴えの中心をなしているもの。十一月初めに高等裁判所による判決が出て、問題の二社はセガ社の権利を侵害してはならないとの通知とともに、問題になったTVゲームなどの差し押えを命じる決定を下した。

これらに関し、米国セガ社のローゼン会長は、「私たちは自らの正当な権利を守らねばならない。そのために必要ならば、いつどこでも当然の措置をとる。これらのTVゲームに関してとった私たちの行動が、ディストリビューターの立場を強め、また、他の有力なメーカーを助けることを望むものである」との立場を、十一月二十四日付で発表した。同社としては、日本、英国に続き地元、アメリカ合衆国でもコピー排除に着手した、としており、その動きが注目されている。

アタリ社も欧州三カ国など「センチピード」コピー摘発

一方、アタリ社は、ヨーロッパ市場に出回った同社TVゲーム機「センチピード」の無断コピーに対する反撃を行なったことを明らかにした。同社はこれまで、この種の動きがなかったことから、言わば全面的なコピー排除が開始された、という印象をヨーロッパに与えている。

まずアタリ社の反撃はイタリアから始まった。訴えられたのはAEA社と、そのディストリビューター二社。さらに続いてシダム社（本社トリノ）。これらはシダム社製の「マジック・ウォーム」により、「センチピード」の著作権を侵害していたというもの。

次のフランスでは、シダム社製の、「アステロイド」のコピー版「アステロックス」を販売していたパリー・フランス社が、アタリ社に訴えられた。加えてフランスにあったコピー機「マジック・ウォーム」が六十四台も押収された。

西ドイツでは、やはり「マジック・ウォーム」をAVG社（本社デュッセルドルフ）から押収する命令が出され、十三台のコピー機が押収された。

これらヨーロッパにおけるコピー機排除に加えて、アタリ社は十一月二日、オーストラリアのアーメニア社（シドニー）と、その社長ゴードン・スタインバーグ氏に対して、米国市場で「ウォー・オブ・ザ・バグ」または「ギャラクチック・ウォーム」（いずれも「センチピード」の無断コピー品）を売ってはならないとの連邦地裁命令をシカゴで得ている。

TV機が圧倒

売上げはフリッパーの倍に

「キャッシュボックス」のOP調査で

米国の業界紙「キャッシュボックス」（週刊）はAMOAエキスポ特集号（十月三十一日号）で恒例の〝オペレーター実態調査〟の結果を発表したが、それによるとアーケードゲームではTVゲームが他を圧倒しており、米国でのTVゲームブームを裏付けている。

この調査は同紙が毎年実施しているもので、ジュークボックス、ゲーム機がどのように使われているかを、オペレーターからの回答をもとに集計分析し、例年AMOAエキスポ特集号で発表しているもの。今回も低調なジュークボックスについては省略するとして、さて、アーケードゲーム分野の調査結果では、一台あたり週平均の稼ぎ高は次のとおりだったと同紙ではしている。

TVゲーム機（アップライト）……一〇〇ドル
同（カクテル型）八八ドル
プールテーブル……六三ドル
フリッパー……五〇ドル
シャフルアレイ……三五ドル
シャフルボード……一五ドル
サッカーテーブル一五ドル

うちTVゲーム機は昨年（アップライト八五ドル、カクテル型五五ドル）と比べると、飛躍的な伸びとなった。またフリッパーは昨年の五一ドルから、わずかに下っている。TVゲーム機では「パックマン」、「ディフェンダー」、「アステロイド」、「センチピード」の名を挙げる回答が多かった、とのこと。またTVゲーム機では同紙は今回いわゆるミニアップライトについても調べたが、それによるとオペレーターの七五%がミニアップライトを二プレイ二十五セント専用として採用している。

ゲーム料金については一プレイ二十五セントがほとんどで、フリッパーについては七五%のオペレーターがそうしている。五十セントプレイはまだ少ないとのことだ。また、いわゆる歩合は折半がほとんどで、一部のオペレーターだけが四分六分を採っているとしている。

これらの調査結果の内容は細かく、とても紹介しきれるものではないので関心ある方は、ぜひ原文に当られることを希望する（編集部）。

1981年10月19日はシカゴ市のバリー社デーに

50周年でシカゴ市長が宣言

米国シカゴの女性市長ジェーン・M・バーン市長が、一九八一年十月十九日を同市の公式な「バリー・マニュファクチュアリング・コーポレーション・デー」とすることを宣言し、バリー社（本社シカゴ）のロバート・E・ミューレーン社長はそのお礼として、同社子会社ミッドウェー社製TVゲーム機「パックマン」（ナムコ許諾品）をプレゼントした。

市長は、バリー社がシカゴで市の産業の一端を担いつつその創立五十周年を迎えたことをたたえたわけで、市長による宣言文はおよそ次のとおりとなっている。

——「バリー社はシカゴ市の産業を半世紀にわたって担いつつ、今年創立五十周年を迎えた。同社はもともと、大恐慌のさなかの一九三一年、シカゴで生まれたライオン・マニュファクチュアリング・コーポレーションから出発した。創立者の精神と指導力、そしてそれを受け継いだ幹部たちは、ローカルの小さなものに過ぎなかったバリー社の地位を、雑誌「フォーチュン」掲載の〝全米五百社リスト〟のひとつになるまで引っぱり上げたのだ。今日、バリー社の従業員数は一万人を越え、そのほとんどはシカゴで従事しており、同社はイリノイ州でも最も従業員数の多い会社となっている。バリー社は硬貨作動式アミューズメントマシンとギャンブルマシンの世界的なリーディングメーカーであり、ディストリビューターであり、その総売上高は一九八〇年で六億九千万ドルにも達している。同社は、第二次世界大戦と朝鮮動乱の際の戦時協力や、さらにはシカゴ市民への協力ならびに人種差別のない雇用促進などにおいて、これまで連邦政府、州政府、その他地方自治体から数多くの表彰を受けている。以上の理由で、今年の十月十九日をバリー社デーとすることにしたのである」

業界規制に反撃

全米ディストリビューター協会 AVMDA

10月28日の総会で会長が演説

米国ADMAに続き今年三月に発足したAM機と自販機のディストリビューターの協会、AVMDA（アミューズメント＆ベンディング・マシン・ディストリビューターズ・アソシエーション、本部シカゴ、アイラ・ベテルマン会長）では十月二十八日、シカゴのハイアット・リージェンシーホテルで総会を開き、今後の活動方針を確かめた。

この総会では会議に入る前に、アイラ・ベテルマン会長が次のような演説をし、注目されている。

——「私たちディストリビューターは昨年のAMOAエキスポ以来、記録的な販売実績をなしとげているが、一方ではそれとともに私たちのビジネスに逆らおうとする規制の動きも多くなってきている。こうした動きはライセンスや年齢制限などの形で現われてきているが私たち業界サイドでも、こうした動きがもっとひどくならないよう、自ら秩序を維持するぐらいの責任感を持たねばならない。そしてロケーションオーナーには、自分たちのロケーションに望ましからざる者たちが入れなくする方法を学んでもらわねばならない」

以上の会長演説を受け、AVMDAのエド・ドリス専務理事は、同協会が業界イメージアップを目的とするPR映画の製作を計画中であり、これによって業界を規制する動きに歯止めをかける、と説明した。またジョン・Aブラデー会計担当は、AVMDAがしっかりした財務状態にあることを報告したほか、同協会が会員のための生命保険案、そしてコンピューターシステム導入案をそれぞれ説明している。

新本社で4日、開催

CAロビンソン社によるWAGE

全米最大級のディストリビューター、CAロビンソン社（本社ロサンゼルス、アル・ベテルマン社長）では、十二月四日に同社にて「ウェスタン・アミューズメント・ゲームス・エキジビション（WAGE）」を開く。

これは例年開いているもので今回は八回目。AMOAエキスポ終了後、西海岸のオペレーターに最新機種を取り揃えて、見てもらおうというもの。昨年の場合は千八百人もの業者（ほとんどがオペレーター）が集まり、大成功となった。今回は、本紙前号に掲載した新本社で開かれることになっている。

AMOA・EXPO'81　AMOA・EXPO'81　AMOA・EXPO'81

3階建、TV付、そして…

《フリッパー、その他アーケード機》

TVゲーム機の圧倒的進出は、米国だけでなく世界的となっており、このためフリッパーメーカーは昨年以上に大きな変革をフリッパーに加えねばマーケットを維持できないという危機感を強めたようだ。とくに全世界にフリッパーをコンスタントに供給し続けてきた、シカゴの大手メーカー（ウィリアムズ社、スターン社、ゴットリーブ社）は昨年からTVゲーム分野に参入（バリー社はバリーグループのミッドウェー社がTVゲームをやっている）し、いよいよフリッパーがTVゲームに押しきられるかの様相を呈しているだけに、昨年より一段と変革を強いられていると言える。

この変革は、まず従来のフリッパー概念すら打破しかねない形ですでに起っており、たとえば今回発表されたウィリアムズ社の「ハイパーボール」はその典型と言える。この新製品はどう説明したらよいか、と迷うほどなのである。

「ハイパーボール」はたとえば、フリッパー（ピンボール）とTVゲームの合いの子だ、と言う人がいる。そうかも知れないのであるが、具体的にはガンゲーム機の一種とも言える。キャビネットはフリッパーと同様で、バックガラスに得点表示とスピーカー、プレイフィールドは広く、そのふちにターゲットがある。プレイヤーは手前左右にあるハンドルで方向を定め、握り手で発射ボタンを押すと、プレイフィールド最下部にある筒のようなものから、フリッパーボールと同じ大きさのボールが飛び出す。さてゲーム内容は、TVゲーム「スペース・インベーダー」に似て、プレイフィールド上と左右の端から、インベーダーが降りて来るのと同様に電光が降りてくる（攻めてくる）が、これをそのラインのターゲットにボールを当てることで迎撃する——というもの。

ターゲットにはホール（穴）があって、入ったボールは次々回収される。また発射は次々できる。あまり一斉に"敵"が攻めてきたら、手前の機雷ボタン（使用回数は制限されている）を押すと、その時プレイフィールドにいる敵は全滅する。ものすごい音響効果が絶えず出ている。フリッパーは一つもないからフリッパーでもないし、ブラウン管を使ってないのでTVゲーム機でもない。つまりインベーダーゲームで生まれた"迎撃"のアイデアをガンゲーム機でこういうふうにしてみた、というものだろう。話題性という点では、AMOAエキスポで最も注目された機種だった。

フリッパー（これから先は従来の既念のフリッパーとしてみたい）では今回いわば"三階建"と"TVゲームつき"がきわめつきとして登場した。

ウィリアムズ社の「ハイパーボール」。左の人が指さしているのはボール。電光の走りぐあいが見えないのが残念

バリー社「エレクトラ」

バリー社「センター」。デモ用のヘッドホンつきだ

AMOA・EXPO'81　AMOA・EXPO'81　AMOA・EXPO'81

バリー社も"三階建"を被露したが、これは地階部分が通常プレイフィールドのすぐ下にあるという浅い地階になっている。いずれもゲーム内容は良く、来年早々にも発売される見通しだ。

ゴットリーブ社の「ケーブマン」はプレイフィールド上部にブラウン管がはめ込まれており、ボールが左上隅のキックアウトホールに入ると、TVゲームが始まる。このための操作レバーを使い、画面内の迷路上を、妨害者を避けながら出口まで進める。得点は加算され、またフリッパープレイが再開される。ただこの機械の場合TVゲームの内容が容易な点などの疑問が残る。だがTVゲーム機つきフリッパーとして今回のショーでは大きな話題となった。

またスターン社「カタコウム」は、バックガラス部分にもうひとつフリッパーゲームを垂直の状態で追加した。以上がいわば変革されたフリッパーと言える。その他ではバリー社の初の白黒フリッパー（カラフルでない）「センター」、ウィリアムズ社の二階建「ソーラーファイアー」、「バラコーラ」、スターン社の「バイパー」など。ついでながらゲームプラン社「マイク・ボッシー」も出品されていたが、なんの面白味もないフリッパーであった。

以下は、上の段落に続く読み順での再掲ではなく本文の続き：

"話すロボット"

TVゲーム機、フリッパー以外のアーケードゲーム機では、今回はとくに、これというものが少なかった。ナムコが「おかし大作戦」、VIC社が半田機械の「フロッグハンター」などを出品したほか、米国製品となるとたいしたことはない。ボブス・スペース・レーサー社「ワッカモール」はモグラ叩き。五つの穴、ミケタのデジタル得点表示になっていて、同じ機械を何台もくっつけられる点を強調した。

英国ゲイトンゲームズ社「ラッキーエッグ」ものは、MHI社が「ファンチキン」を出品、一方デストロン社が「ビッグトップ・サーカス」として、ニワトリの代りにサルを据えて丸いカプセルを出していた。デストロン社は占いもので「アストロジー」（番号ボタン式、占いの結果は音声）を出し、またザ・バイオリズム社が似たような占い機「バイオリズム」を出品した。

こんなことよりネバダゲーミング・スクールの小間で盛んにデモンストレーションしたロボットのほうが面白い。これは移動し、しゃべるロボットで子どもが話かけるとちゃんと返事をするので驚く。実は少し離れたところにパイプをくわえた男性がいて、この人が操作し、しゃべっているのである。マイクはパイプの先にあり、操作盤はポケットの中、すべて無線でやっているわけなのである。

スターン社「カタコウム」。バックガラス右下にひとつフリッパーがついている

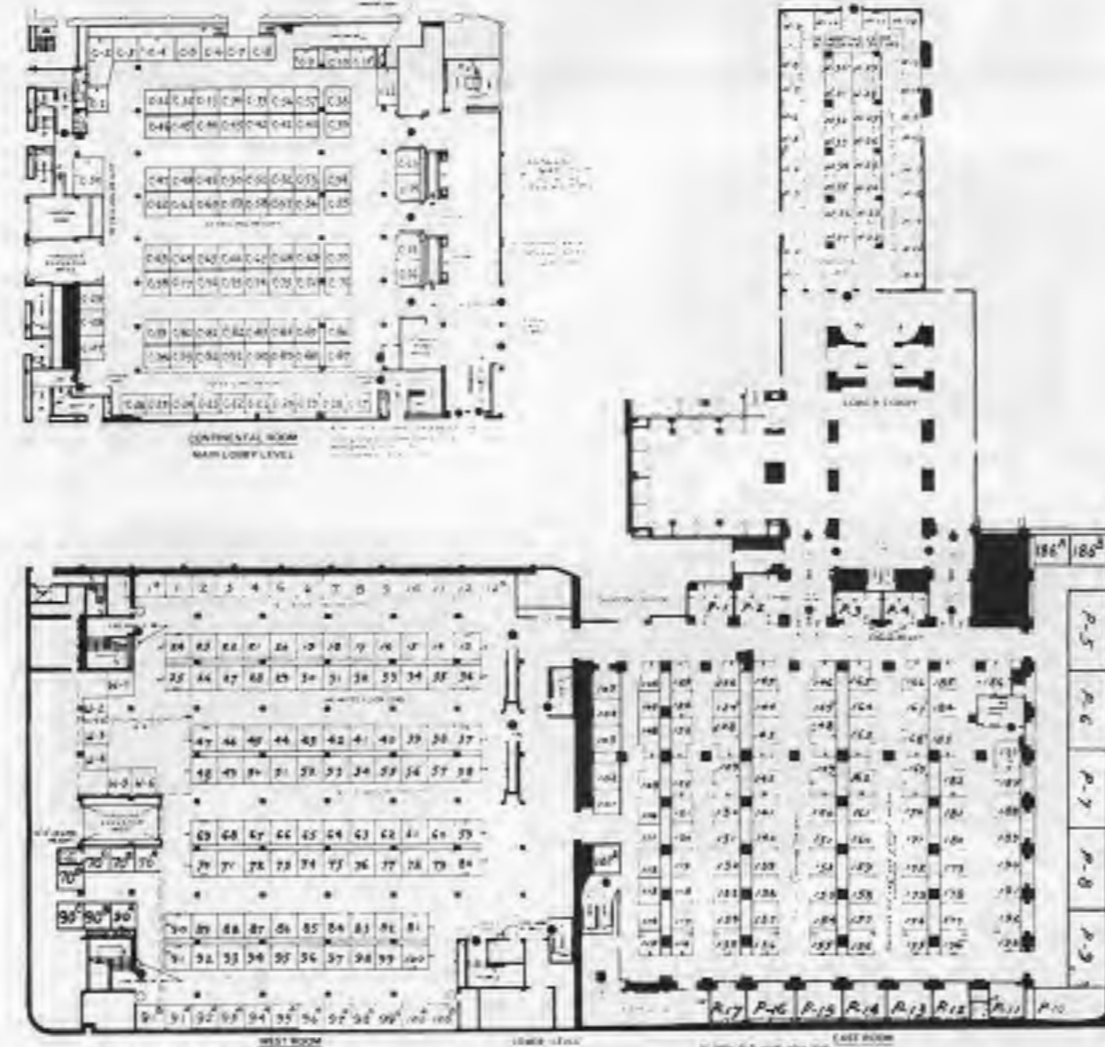
ゴットリーブ社「ホーントハウス」。地階プレイになると上は暗くなる（左の写真）

ゴットリーブ社「ケーブマン」。右の写真はTVゲーム部分をわかりやすくしたもの

ジョン・ライ氏による、歩き、しゃべるロボット「チャーリー」

EXHIBITOR LIST - AMOA EXPO 81

A & F ENGINEERING .... E 193
ABLOY SECURITY LOCKS ..... W 12-A
ALTER ENTERPRISES .... N-8 & 9
AMERICADE AMUSEMENT ... C-42 & 43
AMERICAN COMMUNICATIONS
LABORATORIES .... E 39
AMERICAN SHUFFLEBOARD . E 126-129
AMSTAR ELECTRONICS ... E 134 & 135
AMUSEMENT EMPORIUM .. E 116 & 117
AMUSEMENT SUPPLY .... E 101-A
ARDAC .... E 114 & 115
ARTIC INTERNATIONAL ....
.... W 70-C & D, 90-B & C
ATARI .... W 1-3, 13-36
AUTOMATIC PRODUCTS ... E 101 & 102
BALLY MFG. . E139 & 140, 146-150 & P-3
R.H. BELAM .... E 187-190
BELL-FRUIT MFG .... C-67 & 68
BEND ELECTRONICS C-1
THE BIO-RHYTHM .... W 9 & 10
BOB'S SPACE RACERS ...... C 25 & 26
BRUNSWICK .... C 31-33 & 44-46
BUMPER TUBE .... W 97-A
BUSINESS BUILDERS .... C 63 & 78
CAROUSEL INTERNATIONAL .... W 4-6
CENTURI .... P-5, W 84-87
CINEMATRONICS .... W 59-62 & 77-80
COIN ACCEPTORS .... C 15 & 16
COIN MECHANISMS .... E 121
CONCORDE MFG .... C 2 & 3
CORECO RESEARCH .... E 118
D & R INDUSTRIES .... E P-1 & 2
DATA EAST .... W 91-A-96-A
DEUTSCHE WURLITZER .... E P-8
DOUGLAS PRESS .... C 23
DYNAMO .... W 1-6
ELCON INDUSTRIES .... W 90-A
ELECTROHOME .... C 34 & 35
ELECTROSPORT .... C 69-72
EMPIRE DISTRIBUTING .... E 154-157
EXIDY .... W 44-51
FERNCREST DISTRIBUTORS . C 21 & 22
FORT LOCK .... C 73
J.F. FRANZTZ MFG .... E 191 & 192
GAME-A-TRON .... C 61 & 62
GAME PLAN .... W 37-38 & 57-58
G.D.I. .... N 1 & 2
GLOBAL BILLIARD MFG ... E 112 & 113
GOODS MFG. INTERNATIONAL .. W 97
D. GOTTLIEB & CO. .... C 81-86
GREEN DUCK .... C 52
GREMLIN/SEGA ....
.... E P-14-17; W 70-72 & 88-90
HAMILTON SCALE .... W 43

HOEI INTERNATIONAL ..... C 17 & 18
IMPERIAL BILLIARD INDUSTRIES .....
.... E 109 & 122
INSPORT .... E 130 & 131
INTEGRATED SOUND SYSTEMS .. C 14
INTERMARK INDUSTRIES ...... E P-12
INTERNATIONAL
GAME TECHNOLOGY .... C 47-51
IREM .... C 36 & 37
J-S SALES CO .... W 40 & 41
JENSEN TOOLS .... W 91-8
JUKEBOX JUNCTION .... E P-11
IRVING KAYE CO .... E 158-165
KIDDIE RIDES U.S.A. .... W 67-69
KIMCO .... C 4
KLOPP INTERNATIONAL .... W 97
KONAMI .... N 15-18
M. KRAMER MFG. .... C 58
KURZ-KASCH ELECTRONICS ..... C 66
LOEWEN-AMERICA .... E P-6
MERIT INDUSTRIES .... C 7 & 8
MEYCO GAMES .... C 10-11
MICRO-MAGNETIC INDUSTRIES .. C 27
MIDWAY .... E 151-153
MIRACLE RECREATION EQUIPMENT ...
.... W 53
MOVIE HUT .... C 74
NAMCO-AMERICA ... W 81-83 & 98-100
NATIONAL MERCHANDISE ...... C 92
NEVADA GAMING SCHOOLS .... C 30
NICHIBUTSU U.S.A., ... N 22-25 & 34-37
NINTENDO OF AMERICA ..... N 26-33
O.B.A. .... W 11 & 12
OMEGA PRODUCTS .... C 13
PACE .... C 5
PACIFIC NOVELTY MFG ...... N 19-21
PENN-RAY INTERNATIONAL ....
.... E 103-105
PLAY METER MAGAZINE .... C 57
PRIORITY CIGARETTE SERVICE ......
.... W 70-A
R.J. REYNOLDS TOBACCO ....
.... W 54-56
ROCK-OLA .... P-7, W 98-A-100-A & B
ROWE INTERNATIONAL .. P-9, C 38 & 39
SCAN COIN .... E 110
SEEBURG-DIVISION OF STERN
ELECTRONICS P-10
SKEE-BALL .... E P-13
STAMBOULIBROS ... C 79 & 80, 93 & 94
STANDARD CHANGE MAKERS ....
.... E 119 & 120
STERN ELECTRONICS ...... E 141-145
SUMMIT DISTRIBUTING ...... C 53-56

SUN ELECTRONICS .... E P-4
SUZO TRADING .... C 24
TAITO AMERICA ...... W 63-66 & 73-76
THIRD WAVE ELECTRONICS ....
.... C 6
TOMMY LIFT GATE MFG E111
TRU-CHECK COMPUTER SYSTEMS .....
.... W 52
TWELVE SIGNS .... C 64 & 65
U.S. BILLIARDS ... E 169-172 & 179-182
UNITED BILLIARDS .... E 173-178
UNIVERSAL U.S.A. .... W 91-96
THE VALLEY CO. . W 106-108 & 123-125

VAN BROOK OF LEXINGTON .... C 87
VENDALL MACHINES LTD. ...... C 88
VENTURE LINE .... C 75-77
WICO .... E 132-133 & 136-138
WILDCAT CHEMICAL CO. .... W 42
WILLIAMS ELECTRONICS ....
.... E 166-168 & 183-187-A
ROGER WILLIAMS MINT .... C 28
WILLIS INDUSTRIES .... C 59 & 60
WIZ KIDS .... C 9
WORLDWIDE DISTRIBUTORS ....
.... C 40 & 41
ZAMPERLA .... C 89-91

AMOA・EXPO'81　AMOA・EXPO'81　AMOA・EXPO'81

乗物機、ジューク Gマシンも TV化

スターン社・シーバーグ部門の「VMC」

トーマス・レオン社のTVドライブゲームつき定置型乗物機

小型乗物機はこのところ活発で、欧米製品が次々出回っているようだ。カルーセル・インターナショナル社のオートバイや馬車、ユーテック社のロケット（定置型）など各社がそれぞれ最新モデルを出品していたが、トーマス・レオン社がTVゲームとドッキングしたレーサーカーを出品して注目された。これはTV画面内容がドライブゲームのコースになっており、ハンドルを回すとまるでTVドライブゲームになっている。子どもはドライブゲームが好きだし、それも難しいゲーム内容である必要がないので、結構な企画と思える。元来こういう一種のキワものはヨーロッパが主な産地であり、これもそうか知らないが、あまり詳しく取材できなかったのが残念だ。

ジュークボックスではスターン社がブランドを持つシーバーグの「VMC（ビデオ・ミュージック・センター）」を発表して、少しばかり驚かせた。少しばかり、と言うのはこれぐらいの変化ではあまり驚かないぐらい米国の業界がジュークボックスにさほど魅力を感じていないことを意味している。数年前ならAMOエキスポのジュークボックスコーナーは各大手メーカーの意気込みにあふれ、来場者で混雑していたものだが、今では閑散としており、淋しいというほかない。それはさておき、「VMC」はTVモニターつきジュークボックスで、カラーブラウン管には曲目表が表わされ、ABC順とか、ジャンル別とか、注目した曲の順とかが出てくる。歌手の歌っているさまが曲とともに出てくるわけではない。ドル紙幣受入れ装置つき。

以上でアミューズメント（AM）マシンを離れギャンブル機に移ることになる。ギャンブル機の勢いはこのところ上々で、バリー社スロット、IGT社（元サーコマ社）のTVスロットやTVカードものに続き、コンコルド社スロット、サミット社スロット、英国ベルフルーツ社スロット、メリット社電光点滅などが落ち着いて、世界のカジノへ供給しているもようだ。

そして今回はTVものが多かったが、内容はほとんど同様で、スロット、ポーカー、ブラックジャック、ベトウィーン、そして競馬もの。いろいろなメーカーからアップライトの形で出品されていた。このうち「ベトウィーン」というのはカードもので、二枚のカードの間にある自分のカードの数字が、左右のそれの間にあれば勝ちというもの。

米国では、特にカジノ設置の許されているネバダ州とアトランチックシチー以外では、ギャンブルは禁じられており、その厳しさは日本みたいに生やさしくない。それにもかかわらずTVギャンブル機の出品が多いのは、AMの顔をしてGマシンを売りつける業者が多いからだ、とAMOAでは神経をとがらせているようだ。

変り種をひとつ。デール社の「チャンプタウン・レーストラック」という競馬ゲーム、二人用で単勝式。ミニチュアの馬を走らせるもの。こういう夢のあるGマシンは少なくなり、勝負の早いTVものが多くなった、とはある業者の弁。そもそも賭けごとはAMとは別のもの、と言うべきだろう。

ベンド社の「チャレンジャー・イン・ベトウィーン」
デール社「チャプタウン・レーストラック」

オペレーターのための　電気の広場　ABCからマイコンまで　連載第４回

電気で音を出すしくみ

アミューズメント・マシン（AM機）を語るとき、「音」を抜きにしては語れない。古くは、ジューク・ボックスから奏でられるレコードの音やフリッパーなどのエレメカ機の「チーン」「カチャカチャ」といった音。最近ではTVゲームでいやがうえにも興奮をそそるいろいろな音。今はやりのジャンピューターに至っては「リーチ」とか「ポン」といった人間まがいの音まで。音はAM機と切っても切れない深いつながりがある。

こういった音はどのようにして作り出されているのだろうか。いちばん単純なのは、昔のパチンコ台に使われていた機械式のベルの音だ。「チーン・ジャラジャラ」の「チーン」にあたる部分である。実際の機械はベルの鐘の部分が板に取り付けてあるだけで、ほかには何もない。この鐘に金属製のパチンコ玉が当たって「チーン」と音が出るというわけだ。エレメカ機の場合でも、これとよく似たものを使っている場合も多い。

ところが現在のTVゲームで使われている効果音はまったく違う。この音、実はIC（半導体）を使って、電気的に作り出されている音なのだ。ではどうして電気で音が作れるのか。簡単なものから順を追って見て行くことにしよう。

電磁気と接点の組合せ　ベル（ブザー）の音に

電気を人間の耳に聞こえる音に変えるにはいくつかの方法がある。いずれの場合にも、これまで述べてきた電気と磁気の関係が大きな役割りを果たしている。

まず、電気が音に変わるもっともわかりやすい例として、ブザーを取り上げてみよう。ここでは、電気と磁気の関係の中でも、「電磁石」が大きな働きをしている。ブザーの構造を簡単に絵にしたのが図1だ。電磁石のすぐそばにはバネのついた鉄片が取り付けてある。スイッチが切れているときには、バネの力で鉄片は接点にくっついている。スイッチを押すと、接点からバネを通して電磁石に電流が流れるしくみだ。

電流が流れると電磁石が磁石になって、鉄片を引き付ける。すると接点が離れてしまって、電磁石には電流が流れなくなる。そのために磁石の力もなくなり、バネの力で鉄片はもとの状態に戻り、接点がくっつく。するとまた電磁石に電流が流れ始め、鉄片が引き付けられる。そして接点が離れれば、また磁石がなくなり、バネの力でもとに戻る。

スイッチを押している限り、鉄片はたいへんな速さでこの運動をくり返し続けるわけだ。

この鉄片の振動によって空気が振動し、人間の耳には「ジー」という音として聞こえる。ベルもこれとまったく同じ構造だ。ただ鉄片の先に鐘をたたくものを付けておいて、鉄片のくり返し運動で鐘をたたき続けるようにしているだけだ。

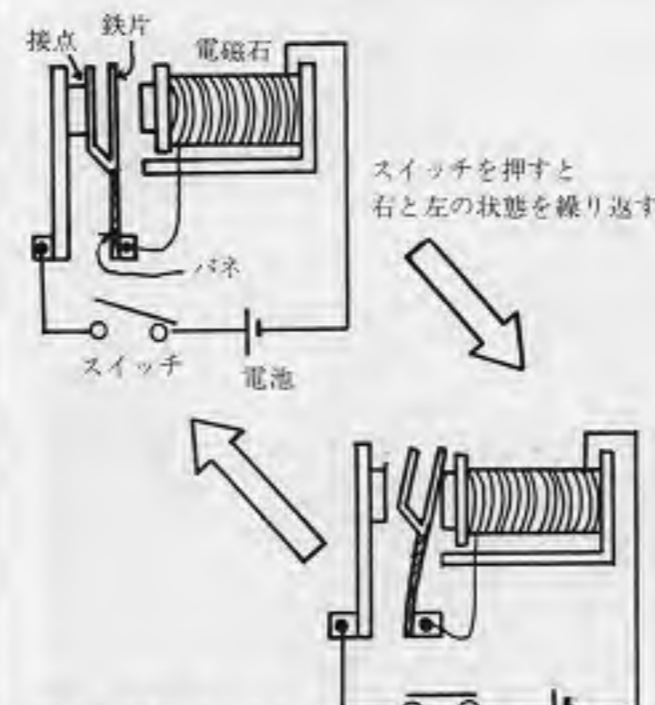



図1　ブザーのしくみ

叩き板のあるチャイム　スプリングを組合せて

さて、このブザーの音、あまりかわいい音とは言えない。最近ではこうしたブザーのかわりに、玄関口には「ピン・ポン」と鳴るコールチャイムがよく使われている。このコールチャイムはいったいどんなしくみであのかわいらしい音を出しているのだろう。実はここでも電気を音に変えるのに電磁石が一役買っているのだ。

図2を見ていただきたい。これがコールチャイムのしくみだ。音はたたき板から出る。つまり太鼓をたたくのと同じ要領だ。太鼓のバチにあたるのが鉄心の両端である。この鉄心が電磁石の力で左右に動いてたたき板をたたき音を出すようになっている。

スイッチがつながっていないときは、鉄心はバネの力でコイル（電磁石）の外に出ている。スイッチを押すと、コイルに電流が流れて磁化される。この磁石の力で、コイルの外の鉄心がバネの力をはねのけてコイルの中に引っぱり込まれる。そのときに鉄心の左端のたたき棒がたたき板をたたいて「ピン」と音を出す。次にスイッチを切ると、コイルに電流が流れなくなり磁力がなくなるので、バネの力で鉄心はもとのようにコイルの外にはじき出される。このとき鉄心の右端のたたき棒が別のたたき板をたたき「ポン」という音を出すわけだ。この２つ一組で「ピン・ポン」という音になっている。

図2　コールチャイムのしくみ

音の振動を電流の変化に変えるマイクの働き

電気で音が出るものはこのほかにいくつもある。まず頭に浮かぶのが、ラジオやステレオのスピーカーだろう。次はこのスピーカーを調べてみよう。どうしてスピーカーを使うと電気が音に変わるのだろう。それを説明する前に、まずマイクを考えてみたい。

マイクはスピーカーと反対で、音を電気に変える仕事をする。実際には、音の空気振動をエネルギー源にして、微弱な電気を発電するのがマイクの仕事だ。ではどうして空気振動で発電ができるのか。図3を見ていただきたい。右側がマイク、そして左側がスピーカーだ。気が付かれただろうか。実はマイクもスピーカーも基本的には同じものなのだ。ちょうど発電機とモーターの関係とそっくりだ。回転エネルギーを発電機で電気に変え、モーターでその電気を回転エネルギーに変える。同じように、音の空気振動をマイクで電気に変え、その電気をスピーカーで音に戻すというわけだ。

図3の右側から音が空気の振動としてやってくると、振動板を押したり引いたりして動かす。すると振動板にくっついているコイルが永久磁石の磁界の中で磁力線を切ることになる。そこで発電機の原理にしたがって、磁力線の切り方に応じた起電力が生じる。つまり音の振動に応じて変化する電流が流れるというわけだ。

スピーカーは、このマイクとまったく逆の働きをする。まずマイクで音の振動どおりに変化する電流が作られる。その電流がスピーカーのコイルに流れ込む。すると今度はモーターの原理でコイルが動く。すなわち、磁界の中で電流を流すと電線は力を受けるという法則で、振動板についているコイルが左右に動くわけだ。その動き方は、途中で電気という形に変わったとはいえ、マイクの振動板とまったく同じ動きをする。この振動板の振動で空気が振動し、マイクに入ったと同じ音がスピーカーから再生されることになる。

図3　マイクロスピーカー

電流変化の形を磁気変化にて記録するテープ

ところで、マイクとスピーカーだけでは、今マイクに入った音はそのまま同時にスピーカーに出てしまう。これではあまりおもしろくない。なんとかマイクとスピーカーの間で電気になっている音を蓄えておけないだろうか。この働きをするのがテープとレコードだ。

マイクとスピーカーの間では、音は電流の変化になっている。この変化の形を何らかの方法で記録しておけばよい。テープの場合には磁気を使って記録するわけだ。テープには磁性体という磁化されやすいこまかい粒子が塗ってあり、磁力線の変化どおりに磁化されるようになっている。レコードの場合はレコード盤の溝のでこぼこにこの変化が記録される。

図4はテープの機構を簡単にしたものだ。音をマイクで電流の変化に変え、この電流を録音ヘッドに流すと、音に応じた磁力線が生じる。この磁力線の変化がそのままテープを磁化し、記録される。この記録された信号を取り出すときは再生ヘッドの前にテープを通してやる。するとテープに記録されている磁力線の変化で再生ヘッドのコイルに起電力が起じる。これは録音する前の電流の変化と同じもので、スピーカーにつなぐと、以前にマイクから入った音がそのまま出てくるというわけだ。

図4　テープ録音の構造

さて、音を蓄えることもできた。それでは音を作り出せないか。ブザーやチャイムと違ってもっといろいろな音が作れないか。

もうおわかりだろう。マイクとスピーカーの間では音はただ単に変化する電流なのだ。そうなら電流をいろいろ変化させてやれば、音を作り出せるはずだ。ICを使った音は実はこの理屈を応用しているだけだ。いろんな形で変化する電流をいくつも重ね合わせることでいろんな音が作り出せる。最近では「ピー」とか「ブー」といった音はもとより、楽器の音や人間の声まで作り出せるようになってきている。

教科書 ④

前号のイラストは、一体あれは何だったろうと鎌先英太郎としては可成複雑な気持である。

真逆イラストレーターのイマジネーションが涸渇したり枯渇してしまったとはおもいたくないのである。確かに長い引用文ではあった。バランスも崩してしまっていたようにに見えたかも知れないけど、決して長い引用で作文が楽になったり速く出来たりはしないことは、自分でそういう作業をしてみればまさに一目瞭然のことである。あそこにああいう文があったと、これはまあ脳髄の抽き出しから引き出せばいいからごく簡単なことではあるのだが、そのあそこが出ている冊子を探すのには個人差もあろうが結構肉体労働を要する。それもまあよい。最後に強調しておかなければならないのは他人の文章を引き写す作業に要する時間は自分の考えを文で表現する作業に要するエネルギーよりも多大なエネルギーを要するということである。そして引用についてては私たちの生活すべてが如何に引用を大事にしなければならぬかにかかっていることについていずれ《引用の織物》を手懸りにして〈まるち・かめら・あいず〉で考察を加えることにしよう。

では何故そういう手間隙をかけてまで加藤周一の文を引用したかというと、加藤周一でさえも、ということが言いたかったからである。

教科書はともすれば一方ではたかが教科書というようにとられ易い存在である。そうしてそれに乗じていつもたかが教科書派は脚を掬われてきたのだ。

筆者自身にもたかが教科書でという多分に同じおもいが強いところがあったので自戒の意味もこめて加藤周一の長い引用を試みた。また白壁彦夫や加藤周一を引用したことにこめた意味はもうひとつあるので両氏の教科書についての発言や文がいずれも所謂教科書問題に関連して態態出て来たものではなくて、そう教科書が特につよく話題としてとりあげられていない平時にさりげなく教科書がスタンダードとしていかに重要であるかについて触れているのにも、筆者としては本筋抜きに事が運ばれ易い社会においてある大事な意味を感じて思いいれが働いたということもある。

また、教科書を卒業出来た人にとっては、もはや教科書というステップを嘗てと同じように丹念に凡帳面に律義に踏みなおすことはあまりないのであろうから別に教科書を軽く見るという訳でもなかろうがどうしても以前のことになってしまって、今はさして必要ではないものについての記憶はとうに跳び越えてきてしまったものとしていくらかはたかがという発想に結びつき易くないことはないのであろう。しかし非常に多くの人たちは教科書を跳び越えることもなしにその一生を跳び越えてしまっている情況のなかで、軽く教科書を跳び越してしまっている白壁彦夫や加藤周一の教科書が本来いかに大切であるかについての意見が貴重なものとおもえた。また事実は全くその通りである。

教科書についての結論のひとつとして、教科書はその内容がまず簡略であればあるほどよいといえる。教科書は出来るだけ薄いほうがよい。

多元化の社会ということが絡んでいるかもしれないが今の教科書はあまりにも味噌も糞も一緒にしてしまい多くの不要のものが詰めこまれ過ぎている。

ある意味ではあの第二次世界大戦末期の日本の教科書のヴォリューム、あれはヴォリュームだけに関して言えば理想的であったといえよう。新聞の大きさで印刷されている紙を折り畳みナイフで切り離し糸で綴じて、まさに今珍重されている手づくりの作業で、教科書を生徒各自の手で完成させたものである。

人の頭脳がまともに反応出来る量はたかだか僅かな限られたものであるようだから。

似たような例をあげれば雑誌にしてもそうだ。終戦直後の六十四頁の雑誌、あの頃の雑誌はほぼ全員が読まれていたのではないかしら、無駄がなかったのである。だからこの近年でも最初成功した雑誌は大体六十四頁前後の頁建で出発している。そうしてこのぐらいのヴォリュームの頃には雑誌は確かによく売れるのである。ずっと六十四頁で通せばいいのにと傍からは祈りにも似た気持でその雑誌のその後を凝視しているのであるが、たいがいの雑誌は六十四頁で我慢が出来ないようだ。すぐに頁数が飛躍的に増えてゆく、『話の特集』にしても失敗に終ったいちばん大きな理由は最初はコンパクトであったのが最後には判型まで大きくしてしまっていた。

『本と批評』なども同じだ。『エディター・シップ』の薄さがあの雑誌の大きな魅力のひとつであったのだ。

私見によれば判型はB六判か四六判、頁数は六十四頁前後の教科書が好ましい。

このぐらいのヴォリュームがあれば編集者の腕次第で現在使用されている驚くべき多大の量を誇る教科書の内容と遜色ない内容をその中に盛れる筈である。こういう点からも教科書をよりよい状態にもってゆくようにしなければならない。

小学生が重い教科書でぎっしり詰ったランドセルに耐えることで体力を養わなくてもよいのではないか。一年生の荷物などは傷傷しい感じさえする。

流石に高校生ともなるとごく少数の教科を除いては教科書を持ち歩かなくなってしまう。家に教科書を置いている生徒は学校では教科書なしですませているし、学校に教科書を置いている生徒は家では教科書なしですませているということだ。

量を大きく増やすことは何も考えなくても容易として出来る作業であり今まで教科書は常にそういう安易な道を辿って来たのだが、ここらで教科書にもせめて並の編集者をいれて教科書ぐらいは隅から隅まで読まれるように工夫しなければならない。

今、日本であの膨大な量の教科書をすべて授業でこなしている教師がいるのだろうか。

実状では見殺しにされてしまう頁、小石のように黙殺される頁が相当出来てしまい、生徒にも教師にも不快感を残してしまっているだけではないか。

内外の動き活発に

国内の動き

1980年 12月

31★2317161411 4 3★

- データイースト〝DCシステム〟で、英国ロンドンコイン社など海外代理店網通じ世界的発売開始
- 「東京ディズニーランド」起工式
- 全日本遊園協会（JAA）総会（名古屋）＝十二月三十一日付で解散を決議、三協会設立へ準備進む
- JOU十二月例会（伊東）＝「優良マシン」決定
- 本紙主催「TVゲーム耐久レース」開始（大阪、協力アポロ、協賛メーカー三社）
- 自民党税務調査会小委員会＝TVゲーム機への新規物品税課税案を見送る
- エスコ貿易が「年末パーティー」（東京）
- 日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）発起人総会（東京）＝一月一日発足を確認
- 警察庁、メダルゲーム場、TVゲーム機を含めた「風俗環境実態調査」の結果を発表
- 本紙主催「TVゲーム耐久レース」決勝大会

1981年 1月

12 ★

- コナミ工業、英国サミット社と提携。新日本企画「サタン・オブ・サターン」で海外への許諾開始。ユニバーサルは従来の三倍の生産能力もつ新工場オープン
- 本紙主催「欧州ATE視察団」出発（19日帰国）

2月

★17 12 4★

- コナミ工業「スクランブル」を海外に許諾。サン電子「ルート16」はテーカン通じ海外に許諾
- タイトーと日本物産が「スペースインベーダー」訴訟で正式に和解
- 建設省告示558号改正で「研修会」開く（東京）
- JOU第八回通常総会（熱海）＝第四回優良マシンについて十四機種、九社を表彰
- 九州AAM協会定例総会（山口）＝役員を改選、新理事長に平岩氏
- NAO、各地で「説明会」開く

3月

28252423 21 20191711 9 7 5 4 1

- ボナンザ本社ビル全焼
- バリージャパン、シェアー氏に代わりバーバー氏が社長に就任
- タイトー、業界初のカードシステムを採用（京都、ジョイプラザ21）
- かしいかえんで国産初のパイラット型「ツインドラゴン」（明昌製）運転開始
- 「TVゲームのコピー防止に関する「第一回国際会議」開く（東京）＝国内四社、海外四社参加して「共同宣言」など
- 「ポートピアランド」竣工式
- 日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）臨時総会（東京）＝事業計画策定、役員改選で会長は中村氏に
- NAO近畿支部結成総会
- 神戸の「ポートピア81」開幕、「ポートピアランド」も同時オープン
- 東条湖ランドで大型の「モンスター」（明昌製）運転開始
- 仁尾「太陽博」開幕、付設遊園地もオープン
- あやめ池遊園地で三回宙返りコースター「トルネーダー」（東娯製）運転開始
- NAO設立総会（東京）＝会長に内田氏、翌日第一回理事会開催
- セガ社／エスコ貿易新作展（東京・新宿）、ナムコ新作展（東京本社）
- 全日本遊園施設協会（JAPEA）設立総会（東京）＝会長に山田俊夫氏
- 東武動物園オープン（埼玉）＝主に東娯による遊園地も同時開園

4月

2926 25232221181715★

- 三立技研「ジャンピューター」国内六社に許諾。テーカン「プレアデス」を米国へ許諾
- JOU四月例会（宝塚）＝内田理事長が辞意表明
- JAMMA第二回理事会（東京）＝五部会と四委員会設置へ
- ナムコ「ニューラリーX・グランプリ大会」開始（26日に決勝大会）
- JAPEA第一回理事会（大阪）＝組織問題など
- NAO東京三支部合同の設立総会
- 多摩生活博で「ロボット動物園」など登場
- 特許庁、商標「商品区分」一部変更でTVゲーム機は第九類に
- 日本ランドで日本最高（海抜）の大観覧車（三精輪送機製）運転開始
- 日本モンキーパークで泉陽初のパイラット「グレートポセイドン」運転開始
- 東武動物園でコースター「クレージーマウス」運転開始

5月

★ 27 252420 12 8 7 5

- 子どもの日に東京ディズニーが〝一日プレビュー〟
- 宝塚ファミリーランドとチボリ遊園地が姉妹提携の調印式
- 〝500円硬貨法〟成立、15日公布
- NAO第二回理事会（熱海）＝自己紹介など、組織固め進める
- ナムコと日本物産が「ギャラクシアン」訴訟で和解
- JAPEA第二回理事会（東京）＝関西支部設置決定
- 警視庁、四人用「テレジャン」は雀荘用と結論
- NAO静岡県支部、社会福祉施設へTVゲーム機を寄贈
- ナムコ、文化用途の「ロボット基金」を設立させる
- JAA解散後初の「三協会連絡会」開き、AMショーの構想立てる（東京）
- マイコンショー（東京、30日まで）＝サン電子が出展
- 全国法人申告所得番付表の発表で、タイトーが前年53位から表外になり話題となる

海外

1980年 12月

★10 9 5★

- 米国アロー社がフス社に買いとられる（11月下旬）
- CAロビンソン社恒例の「西海岸ゲーム機ショー」開催
- フランス、パリでFORAINEXPO開催
- 米国ITC、ミッドウェー社の訴えでコピー機輸入禁止
- 米国ジュークの著作権使用料大幅値上げ発表
- アタリ社の共同社長リブキン氏辞任

1981年 1月

★2212

- 英国、ロンドンでATE開催（〜15）
- 西独、フランクフルトでIMA開催（〜25）
- バリー・パークカジノが正式に認められる

2月

241610

- 米国のメーカー協会、ADMAが発足（ロビンズ会長）
- 英国、〝風営〟のAWP機の払出し最高が二倍になる
- 米国ジュークの著作権使用料問題でAMOA敗訴

3月

201612 9 4 1

- 西独、ADPを含むガーゼルマングループがノバ社を傘下におさめる
- 米国のディストリビューター協会、AVMDAが発足（アイラ・ベティルマン会長）
- 「ニューズウィーク」がTVゲーム特集
- 米国業界誌「プレイメーター」主催のAOE開催
- 米国サーコマ社が「IGT社」に社名変更
- オハイオ州裁判所で、TVポーカーなど〝灰色機〟はギャンブルマシン、との結論下す

4月

26 20161514 1

- アタリ・ファーイースト社（東京）を設置（ハイト所長）
- ミラノフェア開催（〜23日）＝コピー機が氾濫
- 中国、広州市で初のジェットコースター（明昌製）運転開始
- ミッドウェー社、迅速決定求めITCに第二回提訴
- 米国エキシディ社、カウフマン会長、アングリン社長に
- 英国のTVゲーム機業者、新協会作り流産する
- 米国キングアイランドで、世界初の「サスペンディッド・ローラーコースター」（アロー／フス社製）運転開始

5月

262320 4

- 米国経済誌「フォーチュン」で、バリー社全米五百社入り（利益で273位、売上高で398位）
- 英国、下院議会でTVゲーム機規制法案を否決
- カナダの新遊園地「ワンダーランド」オープン
- 米国ADMAがコピー問題で担当者会議（シカゴ）

揺れる1981年

国内の動き

6月

26 242319 16 ★2 1

- ナムコ、三常務制など社内異動
- JOU臨時総会（東京）＝役員改選で新理事長に加茂桂氏
- 「ジャンピューター」商標権問題
- 東京国際玩具見本市開く（〜18日）
- NAO、初の常任理事会（東京）＝五委員会開設など
- 大レ協、オペレーター協組として日本初の「大レ協ショー」開催＝メーカー五社が出展
- タイトー新作展（東京、25日大阪）
- JAMMA第三回理事会（東京）＝「ジャンピューター」商標権問題、著作権問題特別委員会新設
- JAPEA関西支部発足
- JAPEA第一回通常総会（和歌山）＝三点にわたり定款変更

7月

2826 2522 211910 9 3 1

- 長崎県青少年条例改正が施行＝メダルゲーム場への未成年者入場禁止など
- JAMMA・ディストリビュータ部会第二回会合＝独自の協会めざすことを確認
- 任天堂新作展（東京と大阪）
- 「日本AM著作権協会」がJAMMAの文書に関し抗議
- 富士急ハイランドに直径日本最大のメリーゴーランド（明昌製）完成
- NAO、大手オペレーターと話合い開始
- コナミ「フロッガー」をセガ社に全面的譲渡
- セガ社新作展（東京）
- 「北陸こども博」開幕（〜8月30日）＝泉陽とナムコが出品
- 西仙台ハイランドに遊園地誕生＝明昌が全面協力
- 後楽園ゆうえんち、大観覧車（東娯製）ビルオープン
- 「夏休み子どもも博・ロボトピア」開幕（札幌、〜8月16日、ナムコが出品）
- JAMMA・著作権特別委＝サブ基板による改造で統一見解

8月

★★★ 2013 3★

- NAO近畿三支部、福祉施設へTVゲーム機寄贈
- JOU八月例会（別府、宮崎、〜6日）
- 長島遊園地で日本初の「レインジャー」（西独フス社製）運転開始
- JAMMA・電気用品取締法説明会開く（東京）
- タイトー、TVゲーム機〝めかくし〟特許獲得
- NAO、大手オペレーターとの話合いで歩合は最低4／6で合意
- NAO、Gマシン撲滅で〝違法営業連絡ハガキ〟配布開始

9月

★2217151110 9 8 3

- JAMMA「ビデオゲームの法的保護に関する委員会」発足
- AMショー委員会、「とばくに使われる機械」は出品できない、と出展社に通知
- JAMMA第四回理事会（東京）＝国際会議など決める
- NAO第二回理事会（伊豆）＝組織の基本は理事会、と会長言明
- 日電協ショー（東京、10月16日大阪）
- セガ社、TV機で初の著作権移転登録をしたことを発表（登録は8月6日）。コピー業者を相手どって訴訟へ
- 「ポートピア81」閉幕
- JAPEA第四回理事会（東京）
- タイトー、オペレーターのための「マイコン教室」開始（東京）
- 東京ディズニーランド、三精輪送機に六施設建設を決定

10月

3027★ 7 6 5 1

- 「ポートピアランド」再オープン
- JAMMA主催、TVゲームコピー防止の「第二回国際会議」（東京）＝大成果となる
- 第19回アミューズメントマシンショー開く（東京・晴海、〜8日）
- 各社レセプション（5日ナムコ、タイトー、6日セガ社／エスコ貿易、7日ユニバーサル、8日日本物産など）
- JOU十月例会（東京）、SGOB会（同）、三協会懇親会（同）、ショウエイ単独展（同、〜9日）
- エレクトロニクスショー開幕（大阪、〜12日）
- セガ社の申立てにより、コピー基板への仮処分決定が次々出され、とくに甲府地裁はTVゲームの著作権を認める
- 本紙主催「米国AMOAエキスポ視察団」出発（11月5日帰国）
- 81全国ロボット大会、第二回マイクロマウス大会開幕（東京・科学技術館、〜11月8日）

11月

2927131210 2 1

- NAO近畿支部、TVゲーム大会開始（12月6日決勝）
- タイトー新作展（東京、5日大阪、6日名古屋）＝「クイックス」発表
- 関西企業、電光点滅の連勝複式実用新案権をバリーサービスに譲渡
- ナムコ新作展、「ボスコニアン」ミッドウェイ社へ許諾、アタリ社との強力な提携を発表
- JAMMA第五回理事会（東京）＝Gマシン問題で議論
- NAO、来春の「NAOショー」で第一回委員会（東京）
- NAO近畿支部、チャリティーマシンで国際障害者年参加協議会に寄付

海外

6月

★ ★2517 11

- 米国セガ社／グレムリン社のディストリビューター会合で
- G80ハードによる〝コンバータ・ゲーム〟発表
- 米国セガ社、PJビザーズ一周年で拡大策を確認
- 米国ITC、ミッドウェー社の二回目の申立どおり決定
- 米国ウィリアムズ社、ミッドウェー社、スターン社、アタリ社などによるコピー排除が進み、裁判所はTVゲームの著作権保護の方向へ
- アタリ社、ロビンズ社長辞任

7月

28 ★1

- 西独、NSM／ローエングループが新態勢に、役員一新
- 英国のTVメーカー九社（後十社）が新協会ABCVMを設立、共同でライセンスボード購入へ
- 米国ロサンゼルスで、ゲーム場規制を含む条例可決。各地でアミューズメント（ギャンブルではない）ゲームに対する規制風潮強まる

8月

25 18

- 米国センチュリー社ディストリビューター会合（アトランチックシチー）
- ADMAが初の総会開く（シカゴ）

9月

★★ 10

- AVMDAが初の役員会（シカゴ）
- 米国バリー社ディストリビューター会合（シカゴ）＝50周年記念行事開始
- 米国でコピーTV機の押収が着々と進められる
- 米国バリー社、シックスフラッグを所有するペンセントラル社を82年1月に買いとると発表

10月

2928 10 6

- 日本で開かれた「第二回国際会議」、JAA（AM）ショー視察に欧米など世界各地から大勢の業者が来日
- 米国でアンチックAM機、G機の展示会「ファンフェア」開催（〜11日、パサデナ）
- AMOA役員会で、バラード氏が初の女性会長に就任
- AMOAエキスポ81開催（〜31日）、これにともないADMAなどの協会も会合、また州単位の協会の連絡会も開かれる
- ウィリアムズ社、「ハイパーボール」発表

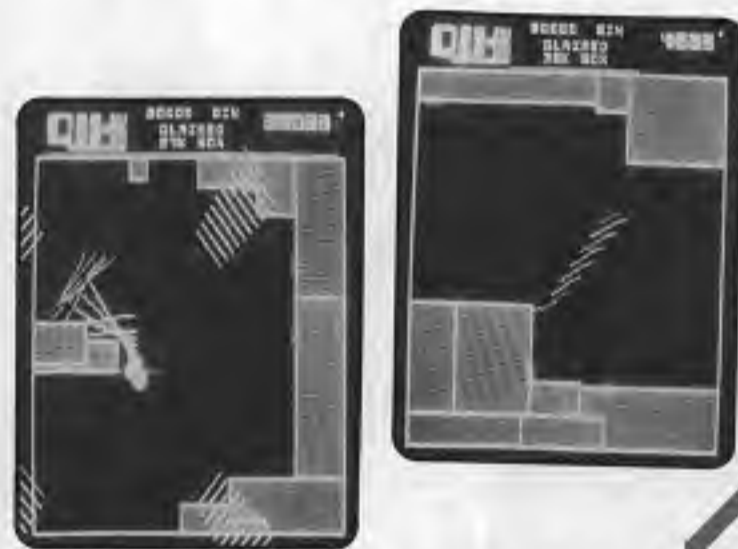
11月

2625 19

- 米国、カンザスシティで第62回IAAPAショー開催（〜21日）
- オーストリアのINCOMAT展（〜27日）
- スペインのSADAショー（〜28日）

TAITO

クイックス

コントロールレバーと高速・低速の前進ボタンを操作して、急回転しながら動きまわるQIX(クイックス)や、線上を走るスパークを避けながら75%以上のエリアを占領すると、ボーナス得点が加算され、パターンがクリアーされます。

新登場

dribbling

ドリブリング

プレイヤーは7色の中から、自分のチームカラーを選択でき、左右のコントロールレバーで前衛3人と後衛3人を上手に操作し、レバーに付いているキックボタンでシュートする迫力あるTVヤキトリゲームです。

SPACE SEEKER

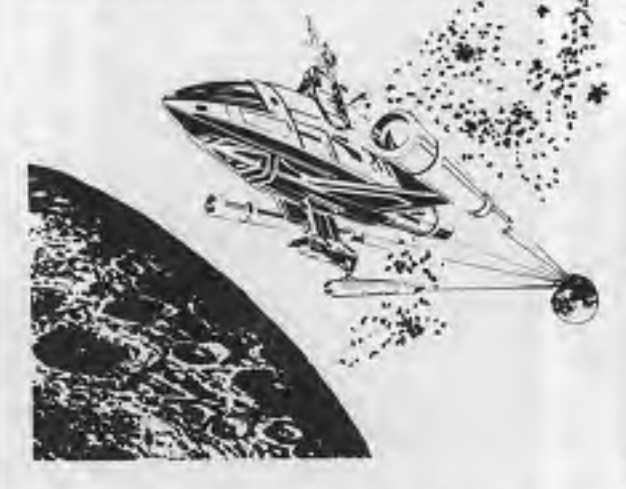
スペース・シーカー

このゲームは3つの画面に分けられていて、マップ画面で敵要塞をキャッチすると要塞の画面に変り、全ての敵を破壊してから出口より脱出！敵空軍をキャッチすると敵機遭遇場面に変るなど、迫力ある宇宙戦争ゲームです。

Gottlieb VOLCANO

ボルケーノ

ゴットリーブ社の新機種で、上段のクレーターに3個のボールが入るとマッチボールプレーや、ボール発射方向が変わるなどの特徴を備えています。

SPACE CRUISER

スペース・クルーザー

地球を発進し、U・F・O連隊、アステロイドゾーン、エーリアン群を撃破しながら、宇宙ステーションにドッキングさせ武装強化をはかれ!! 敵クレーター基地を破壊し、敵惑星を爆破する大スペクタクル宇宙ゲームです。

Gottlieb BLACK HOLE

ブラックホール

ゴットリーブ社の新機種で、上段と下段にプレーフィルドがあり、ゲーム中の言葉と、ライトボックスのブラックホールの回転板がプレーヤーを引きつけます。

レジャーシステムプランナー タイトー TAITO

株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイトービル ☎03(264)8611(大代表) 〒102
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Namco, Atari Game Pact Announced

At Atari's reception held at the end of November, (l-r) Charles Paul, vice president of Atari, Inc., Raymond E. Kassar, chairman of Atari, Masaya Nakamura, president of Namco, Emanuel Gerard, president of Warner Communications, Inc., and Nakajima, international sales director of Namco.

On November 12, Namco, Ltd. of Tokyo announced that it has granted Atari, Inc. the exclusive rights to manufacture and sell Namco's newest video game (not yet unveiled) in the U.S. and Canada, among other territories.

Additionally, Namco announced that it has granted Atari the rights to produce the home video versions of "Galaxian" and "Pac-Man" that have gained worldwide popularity. As a result, Atari will introduce the home version of "Pac-Man" early in 1982.

Masaya Nakamura, president of Namco stated, "The relationship between Atari and Namco which dates back to 1973 will become even closer in the future by exchanging both technical and marketing ideas." Nakamura added, "Namco has also just completed a preliminary round of discussions with top management of Atari and Warner Communications Inc. in New York concerning the possibilities for other joint projects between the companies." Concerning the current game pact, Raymond E. Kassar, chairman of Atari, stated, "Atari is proud and excited to announce this agreement for the rights to Namco's newest game which we will introduce early next year. This agreement marks an important step in our growing relationship with Namco."

Atari, Inc., a subsidiary of Warner Communications, Inc. is a leading manufacturer of coin-operated and home video games and of personal computers, computer peripherals and software.

Universal "Lady Bug" Worldwide Sales Begin

Universal Co., Ltd. of Tokyo announced that it will launch worldwide sales of its video game "Lady Bug". According to Universal, in the U.S.

"Lady Bug"

and Canada markets Universal U.S.A. of Santa Clara, Universal's subsidiary in the U.S., will manufacture and sell the new video game.

In Europe, Electrocoin Ltd. of London, which has been granted exclusive agent rights to sell Universal's products in the U.K., has currently been granted exclusive rights to manufacture and sell "Lady Bug" by using PC board supplied by Universal. Electrocoin has also been granted non-exclusive rights to sell it in Italy and Spain.

As for the German market — West Germany, Austria, the three Benelux countries and Scandinavia — ADP of West Germany, which has been granted exclusive sales agent rights, has also been granted rights to manufacture and sell "Lady Bug" by using Universal's PCB. ADP will be supported by Electrocoin in production.

Namco Grants "Bosconian" Mfg. Rights To Midway

On November 12, Namco, Ltd. of Tokyo held a private show in Shinagawa, Tokyo, to exhibit its new products, at which it unveiled new games, including video game "Bosconian". At the end of November, Namco began selling "Bosconian" domestically.

"Bosconian" is the latest addition to Namco's space war video game series which ranges from "Galaxian" to "Warp & Warp" and "Galaga". "Bosconian" is played by moving the lever in eight directions so that the player can attack the enemy's station or counter-attack the enemy's formation.

When Namco unveiled "Bosconian", it also announced that it has granted Midway Manufacturing Co. of Chicago the exclusive rights to manufacture "Bosconian" in both North and South America.

Hoei Grants "Jump Bug" —Rock-Ola for U.S.A. and Sega for Other Areas—

Hoei International Inc. of Tokyo announced that it has granted Sega Enterprises, Ltd. of Tokyo and Rock-Ola Manufacturing Corp. of Chicago, U.S.A., mfg. rights for its video game "Jump Bug".

The new game was unveiled at the AM Show and the AMOA Expo. The player advances the "Bug" while it jumps.

Hoei granted Sega the rights to manufacture and sell "Jump Bug" in all areas except for the U.S. Sega will introduce it in Japan at the beginning of December. In the U.S., Rock-Ola was granted rights to manufacture it.

"Jump Bug"

Noma "Tri-Pool" Licencing Pacts Told

Noma Enterprises Co. of Tokyo revealed how rights for its video game "Tri-Pool" have been granted in Japan and overseas.

Unveiled at the AMOA Expo., the new game is designed so that three kinds of billiards can be played — Straight Pool (15 Ball), Nine Ball and Snooker.

When the AMOA Expo. was over, agreements were signed and in Japan, Shin Nihon Kikaku (SNK) Corp. of Osaka was granted exclusive manufacturing rights. SNK will introduce the new game under the name of "Pro Billiard" (table type).

Overseas, Casino Technology Corp. of Schiller Park, Illinois, U.S.A., was granted manufacturing rights for the U.S. market. For the U.K. and Irish market, Noma granted the Game World Group of Nottingham, U.K. manufacturing rights for the new video game.

Letters to the Editor

Just a brief note to comment on how much I enjoy your Japanese twice monthly trade magazine. I do like the format of the expanded English part of your publication. It gives me the ability to review the Japanese market, as far as current and new amusement products.

I would suggest that the English be expanded even further, since you have people all over the world now receiving your trade publication.

Kindest personal regards.

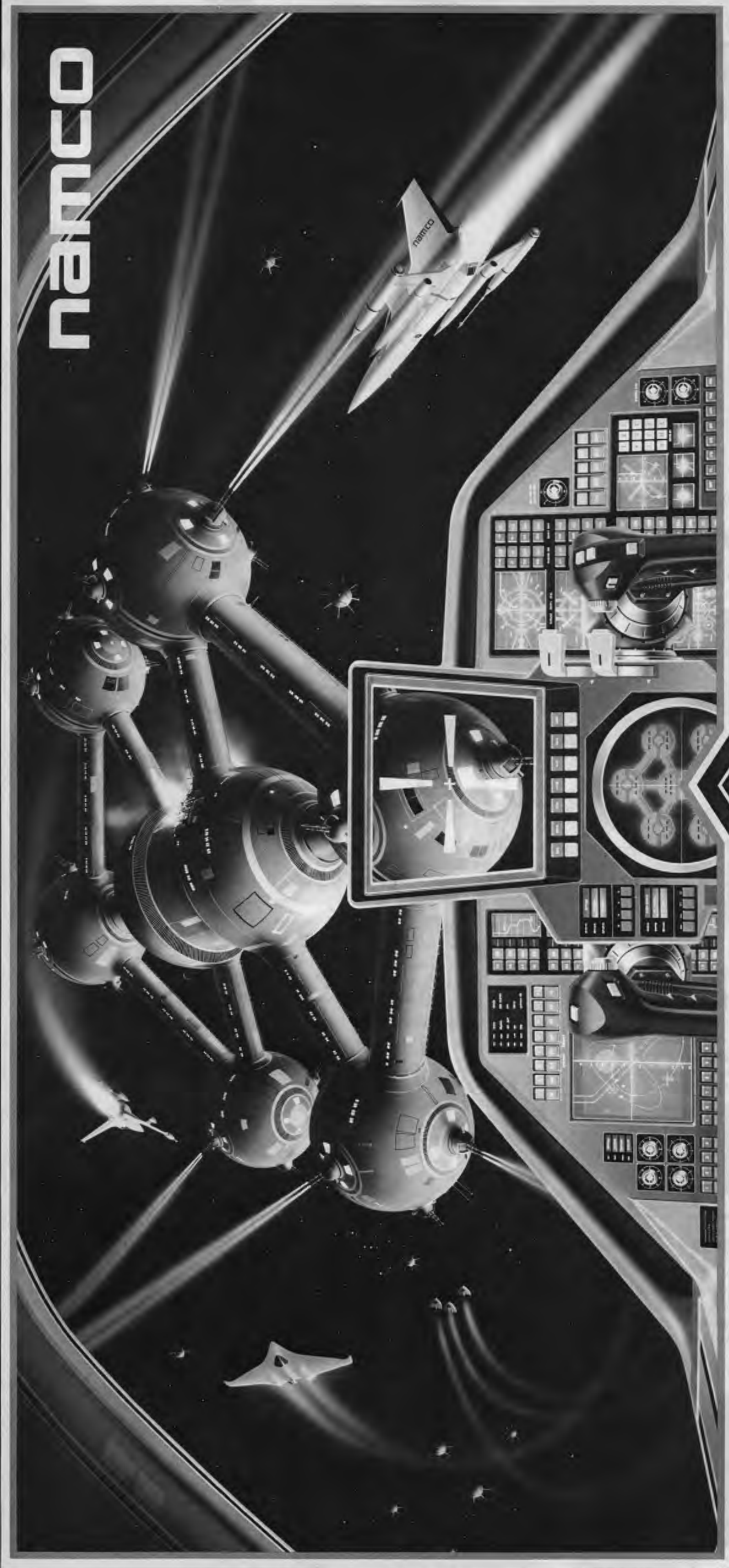
Arnold A. Kaminkow
President
Bally Northeast Distributing, Inc.
P.O.Box 287 Dedham, MA, U.S.A.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

namco

イラスト：長岡秀星

BOSCONIAN ボスコニアン

新発売

Formation Attack!....

コンピューターボイスが告げた宇宙海賊との戦闘が始まる

後方よりミサイル編隊襲来。掃滅すればボーナスポイント。

ミサイルと砲弾をかわしながら敵基地を破壊せよ。

敵の基地群の真只中に捨て身の攻撃。

ゲームオーバーした状態から15秒以内にコインを投入しスタートスイッチを押せば、継続してプレイが楽しめます。もちろん15秒待てば1ラウンドからやり直すことも可能。音声合成によるコンピューターボイスやこの継続プレイ方式に、スコア向上派のファンもラウンド追求派のファンもとりこになることうけあい！

仕　様

■アップライトタイプ
●高さ/1,740mm ●幅/630mm
●奥行/800mm ●重量/92kg
●使用電源/AC100V±10V 50/60Hz ●消費電力/110W
●1人1ゲーム/100円
（料金、ゲーム時間等調整可）

■テーブルタイプ
●高さ/600mm ●横幅/860mm 縦幅/560mm ●重量/54kg
●使用電源/AC100V±10V 50/60Hz ●消費電力/82W
●1人1ゲーム/100円
（料金、ゲーム時間等調整可）

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本　　社　〒144東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル　TEL03(736)1211(大代)
本社分室　〒146東京都大田区多摩川2－8－5　TEL03(759)2311(代)
関西事業所　〒556大阪市浪速区難波中3－4－40　TEL06(649)5311(代)
中部事業所　〒460名古屋市中区大須2－23－3　TEL052(231)6731(代)
★遊園施設・娯楽機械★　企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★　企画・制作・実施